QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE





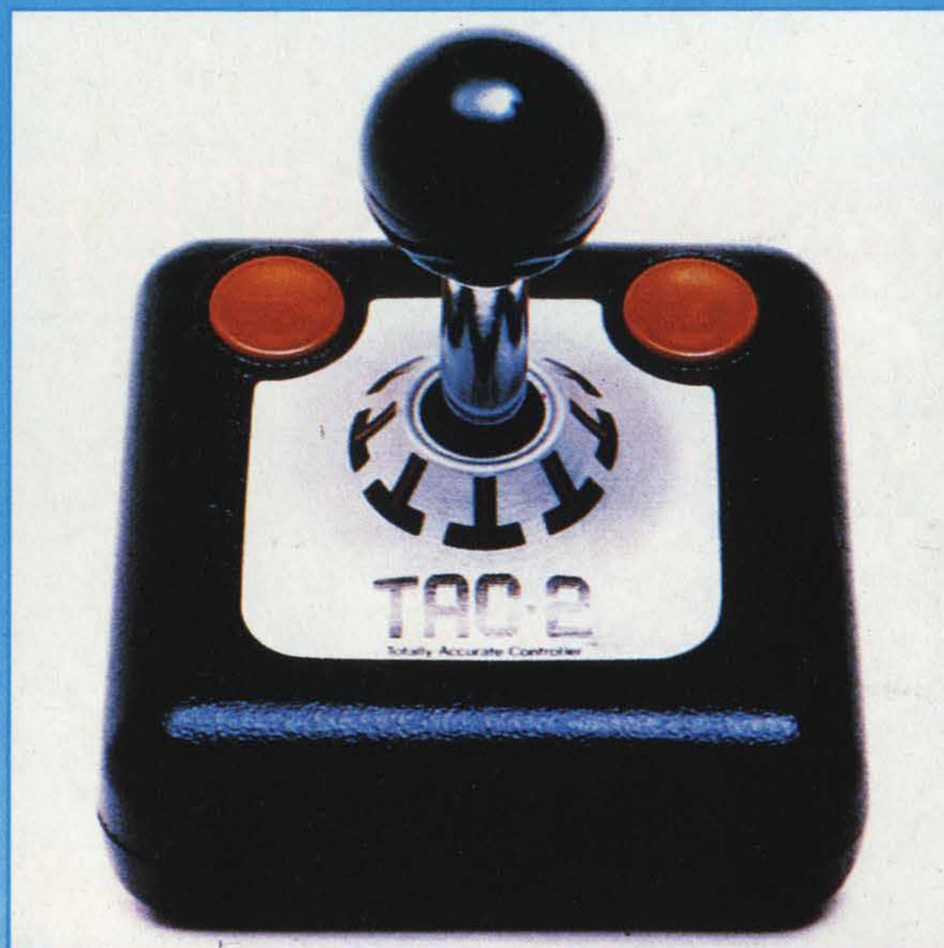
Suncom

Un nome una garanzia



Slik Stik™ — L. 19.000

*Preciso ed affidabile
*Comodo e conveniente
*Per migliori punteggi
*Filo extra lungo



Tac-2™ — L. 29.000

*Garanzia 2 anni
*Collaudato fina a 3 milioni di movimenti
*Stile "Sala giochi"
*TAC: Totally-Accurate Controller



Tac50™ — L. 39.000

*5 Micro switch
*4 bottoni fuoco
*Aggressivo, per ogni tipo di sfida
*TAC: Tactical Audible Controller



Analøg PLUS™ — L. 79.000

*Impugnatura anatomica
*Per PC &. Apple
*Autofuoco con velocità variabile
*Testato in laboratorio per usi estremi
*Garanzia 2 anni

Distribuito da: LEADER Distribuzione srl - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

VG&CW

Direttore responsabile:
Rocco Schirinzi

Capo redattore:
Alessandro Gualtieri
In redazione: Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Massimiliano Pizzocaro.
Inviato dall'estero:
Anthony Remedios
Fotografia: Elias Willard
Grafico impaginatore: Esserrelle
Art director: Lavinia Piccini
Abbonamenti e Redazione: Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397/9303556 Fax tel. 02/93502770

Concessionaria della pubblicità:
BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l.
Tel. 02/55213486

Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI)

Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988

Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000

Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (MILANO)
Sped. in abb. postale gr. 3/70
Pubblicità inf. al 70%.
In copertina: M.O.T. Operasoft

I latini dicevano "**Quod Demonstrandum Erat**" (e lo dice ancora qualche professore di matematica!) e noi non possiamo far altro che "noleggiare" da Orazio (o giù di lì!) questa conclusione visti gli incredibili bocconi amari di quel "ricco piatto di figuracce" televisivo cui accennavamo qualche numero fa. Chi proprio non se ne intende, come ampliamente ha dimostrato, è meglio che la tv si limiti a guardarla con muta rassegnazione, non vi pare?!
Mentre le farmacie di mezza Milano stanno via, via esaurendo le scorte di Alka Seltzer e amaroni digestivi assortiti, **VG&CW** si può vantare e fregiare di un'ulteriore, concreta onorificenza al merito. La nostra votazione di X-Out della Rainbow Arts (**VG&CW YEP!**) appare infatti sul retro della confezione originale del gioco in tutte le versioni: e si tratta dell'unico "bollino blu" dell'unica rivista "Italiana" di videogame, affiancata a quelle inglesi e francesi. **Stampa 1, "terroristi editoriali" 0!!!**

SOMMARIO

VG&CW ADVENTURE HOT MAIL

Chiunque avesse difficoltà a proseguire o risolvere un'adventure, pubblicata e risolta da Videogame & Computer World, potrà inviare le proprie richieste di aiuto alla nostra redazione, specificando sulla busta "Sezione Hot Mail". Tutte le richieste verranno considerate e le risposte appariranno pubblicate sulla nostra rivista. Attenzione, NON TELEFONATE per inoltrare i vostri quesiti perchè la nostra redazione NON E' IN GRADO di offrire alcun tipo di assistenza telefonica per motivi pratici e tecnici. Onde evitare il congestionamento ed il rallentamento del sistema di risposta vi preghiamo di porgere quesiti chiari e sinteticamente dettagliati relativi ad un sola adventure per volta. Ecco l'indirizzo esatto:
SOCIETÀ ED. DERBY, VIDEOGAME & COMPUTER WORLD, SEZ. HOT MAIL, VIA G. DI VITTORIO 1, 20017 RHO (MILANO).

Da spedire in busta chiusa a:

Derby Soc. Ed. Srl
REDAZIONE VIDEOGAME & COMPUTER WORLD
Sez. Economic News
VIA G. DI VITTORIO, 1
20017 RHO (MILANO)

Scrivere possibilmente in stampatello

COGNOME E NOME
VIA E NUMERO CIVICO
CAP. CITTA' (PROV.) N. TEL.
TESTO MAX 25 PAROLE

Data Note

Spett. redazione di VG&CW,

sono un vostro fedele lettore dal maggio "89, quando per la prima volta acquistai la vostra rivista.

Subito i miei complimenti per il lavoro da voi svolto, siete fortissimi!

Da poco ho sfogliato a casa di un mio amico (io non vi tradisco!) una rivista simile alla vostra, ed ancora una volta ho capito che voi siete irraggiungibili!

Non c'é paragone tra VG&CW e le altre riviste del settore, voi siete più avanti di anni luce!

Comunque, vi scrivo per la prima volta per chiedervi alcuni quesiti si un game per CBM64: E.HUGHES SOCCER.

1)Come si inseriscono le sostituzioni?

2)E' possibile creare attraverso l'opzione "EDIT TEAM" tutte le squadre per un campionato?

3)A cosa servono le numerose opzioni presenti nel sottomenu "display"?

Usufruiscono ancora della vostra pazienza per queste altre domande:

4)Qual'é la migliore simulazione tennistica per il CBM64?

5)Uscirà anche per il CBM64 "KICK OFF EXTRA TIME"?

Spero che darete una risposta ai miei quesiti, ne ho proprio bisogno, e che continuate sempre così col vostro lavoro.

Dimenticavo......

Non dimenticatevi dell'arcimitico CBM64, continuate a pubblicare recensioni, ultimamente sono proprio pochine!!!

Saluti a voi ed a tutti i lettori.

Paolo Falcone
Cagliari

Caro Paolo, dopo i tuoi complimenti qui in redazione ci siamo tutti abbronzati (nel senso che arrossendo ci hanno scambiati per abitanti delle isole "lampados UVA"!! Bando alle ciance e veniamo ai tuoi quesiti. Nei dungeon della redazione abbiamo mandato due intrepidi recensori che, armati di spada, libro di magie e torcia, stanno cercando di recuperare lo Huges Soccer, da tempo uscito completamente dalla scena mondiale. Ben presto appariranno quindi i consigli e le vere risposte ai tuoi quesiti nella pagine dei Trucchi, sempreché qualche dragone non incenerisca con una fiammata i due "poveri" esploratori!

Il miglior tennis per CBM64/128? Ma, Match Point naturalmente!

Kick Off Extra Time non é mai stato annunciato dalla Anco per gli 8 Bit: comunque si sa che la speranza é sempre l'ultima a morire, vero?! Ciao!

In riferimento alla soluzione del gioco TIME e BLOODWYCH publicata alla Pagina Dell'Avventura su VG&CW del 30 marzo, mi piacerebbe ricevere la fotografia di quel cervellotico impaginatore ed altro che ha scelto i colori stampati nella pagina in questione. Il nostro basso quoziente di intelligenza non ci ha permesso di leggere e capire la scrittura dell'articolo spiegato.

Distintamente salutiamo.

Lodole Giuliano
Avenza (MS)

Caro Giuliano, dopo averLe già risposto per telefono (la sua missiva ci é infatti arrivata prontamente via fax - lo diciamo per gli altri lettori in ascolto!), abbiamo pensato bene di estendere alle pagine della posta la sua comprensibile, e senza dubbio comune, perplessità. I colori sono stati scelti da qualcuno che se ne intende al semplice fine di evitare spiacevolissimi inconvenienti nati dall'uso indiscriminato di macchine fotocopiatrici per riprodurre e distribuire su larga scala le nostre soluzioni. Proprio come fanno i game designer, abbiamo cercato di sviluppare una soluzione in grado di metter freno alla concorrenza sleale, al terrorismo editoriale e alla neonata pirateria su carta stampata, creando una specie di deterrente.

Certo, non possiamo accludere alla rivista una lente in pvc rosso per leggere le soluzioni, come accadeva in Murder By The Dozen CBS e nel recentissimo Colonel's Bequest Sierra, ma rendendo praticamente impossibile la riproduzione delle pagine con questa insolita scelta di colori ci sentiamo legittimati a tutelare non solo i nostri, ma anche gli stessi interessi dei veri lettori. Se invece di vendere 10 copie una sola viene acquistata, per essere fotocopiata e distribuita, VG&CW chiuderebbe, ahimé, i battenti (saldare una fattura di fotolito con un sorriso e una stretta di mano é un po' difficile!) e perciò addio soluzioni, consigli, ecc., ecc. Andate poi a chiederli a chi é solo in grado di fotocopiare e plagiare l'onesto operato altrui.

Ciononostante siamo continuamente alla ricerca di una soluzione ideale per garantire la massima leggibilità unita alla tutela del nostro copyright; se non si riesce a leggere una soluzione di VG&CW alla semplice luce del monitor, si provi ad accendere qualche lampada da tavolo in più: siamo sicuri che non dovrebbero esserci problemi. Concludiamo dunque questa risposta, speriamo chiarificatrice, esortandovi eventualmente a fornirci suggerimenti e critiche costruttive che, non dubitate, sapremo senza dubbio valutare e mettere in pratica.

Spettabile redazione, vi scrive un un Atari-dipendente di 18 anni che da tempo segue questa pubblicazione perché é una delle poche ad interessarsi a fondo dei computer come il mio (1040 ST). Avrei qualche critica da farvi, prima di porvi un paio di domande cui desidererei aver risposta (sigh, vi prego!!!). Le critiche sono comunque pertinenti e "costruttive" come dite sempre voi.

Perché non create un angolo esclusivamente tecnico per presentare manipolazioni, trucchetti e lavoretti fari che si possono fare con l'ST? Mi riferisco alla possibilità di installare espansioni di memoria varie, schede digitalizzatrici, ecc., ecc.

Poi perché non effettuate prove su strada parallele con gli Amiga, tanto decantati é un po' "sbruffoni"?! Che so, un paragone tra le prestazioni di una stessa MIDI sia su Amiga che su ST, ecc., ecc.

Passiamo alle domande: 1) quando uscirà Dragon's Lair per ST? Quanti dischi? E il prezzo?

2) Come può fare un mio amico, che ha il 520ST, a procurarsi i dischi a singola faccia delle Adventure Sierra?! Leader & company non ne sanno nulla.

Ringraziandovi, vi facciamo (io e il mio amico di cui sopra!) i nostri migliori complimenti per la bella rivista.

Federico Tacca
Novara

Carissimo Federico & Amico, la critiche che tu ci sottoponi sono in verità alquanto pertinenti. Per la sezione "tecnica" stiamo già cercando di trovar spazio fra le altresì già straripanti pagine di VG&CW; i paragoni fra macchina e macchina é un po' difficile realizzarli perché, proprio in virtù delle differenze che sussistono tra Amiga ed Atari ST (é inutile negarlo!), non sarebbe coerente effettuare raffronti di alcun tipo. Già é difficile valutare imparzialmente un videogioco su ST, sapendo che nell'altra versione a sedici Bit possiede suono stereofonico e, a volte, miglior definizione grafica, figuriamoci quindi parlare di videodigitalizzazione e applicazioni musicali!!

Dragon's Lair non uscirà mai per ST: la Ready Soft ne ha abbandonato il progetto, gratificando con un bellissimo Space Ace tutta l'utenza Atari.

I dischi a singola faccia di Leisure Suit Larry & Co. sono purtroppo ottenibili solo dalla Sierra Californiana. Esistono anche gli hacker e i pirati, ma non c'é assolutamente da fidarsi!!

Ciao!!

Sono un alunno della classe 3 C della s.m.s. U. Foscolo di Arcugnano in provincia di Vicenza. A scuola stampiamo un giornale bimestrale dal titolo "Gianni Nastri", che contiene varie rubriche; io in par-

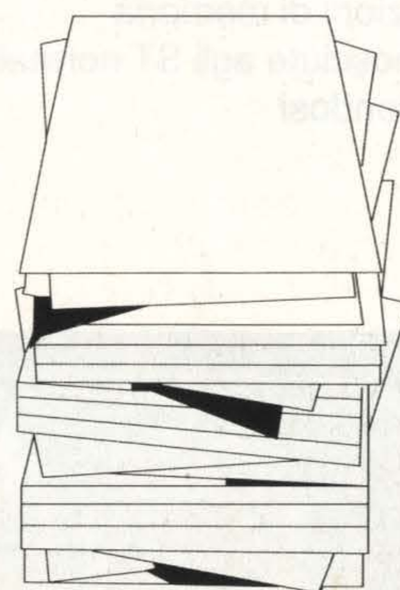
ticolare ne curo una dal titolo Bit Mania, che tratta di computer e videogame. Vorrei aggiungere una corrispondenza con alcuni giornali partendo dal vostro, chiedendovi dei consigli sul tema computer. Vorrei un vostro parere sul mio articolo e come fate le recensioni dei giochi. Spero nella vostra disponibilità e vi ringrazio fin da ora. Un cordiale saluto.

Guido Frizzarin
Arcugnago (VI)

Carissimo "giornalista in erba": dico, non ci vorrai rubare il mestiere, spero?! Scherzi a parte, la tua iniziativa é senza dubbio lodevolissima e quantomai pertinente nell'ambito in cui la sviluppi, ovverosia la dimensione didattica dove ormai sono già state spese molte parole su un probabile inserimento dei computer, fino ad oggi non ancora concretizzato. Il tuo articolo, che per ovvie ragioni di spazio non possiamo pubblicare, ci sembra senza dubbio centrato e validissimo, anche se richiede qualche accorgimento e alcune note tecniche un po' più approfondite.

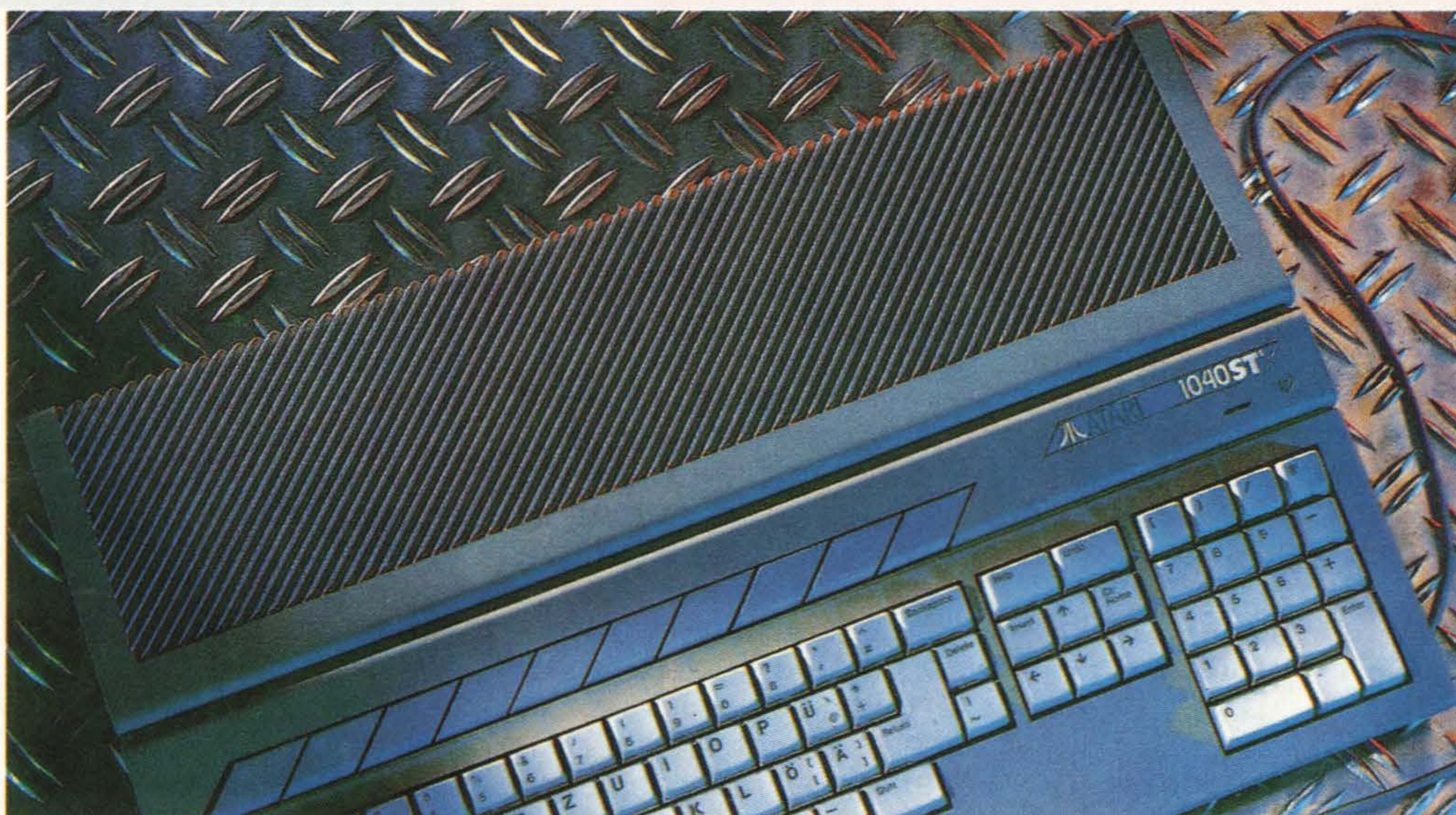
Ideare ed impostare la recensione di un gioco richiede, innanzitutto, molta esperienza nel settore, E' infatti inevitabile effettuare paragoni e raffronti con le altre produzioni analoghe per poterne valutare la reale originalità, la carica di interesse e la validità concreta rispetto al costo. Per scrivere una recensione non esiste tuttavia uno schema fisso; in linea di massima basta introdurre, con una breve presentazione, il soggetto di cui si parlerà, collocarlo nella sua giusta "scatoletta" etichettata (videogioco, avventura, simulazione, ecc.) e offrirlo con poche, ma chiare, caratteristiche e note peculiari. Esprimere allora giudizi sulla giocabilità (che nasce dall'insieme di interazione, carica di divertimento e gestibilità materiale del game), sull'auspicabile durata e carica di interesse, nonché sull'aspetto grafico é inevitabile. Ci si riallaccia dunque all'esperienza del recensore che, conoscendo più giochi, potrà valutare imparzialmente il prodotto che ha in mano e appiccicargli la classica votazione finale. Esprimere quest'ultimo giudizio non é facile per due motivi; innanzitutto si tratta sempre di un valore globale che, tenendo conto delle caratteristiche e delle peculiarità sorpa descritti per i criteri di giudizio, rimane sempre qualcosa di personale di chi lo esprime. Il lettore, a questo punto, deve prenderlo con le molle e considerare che si tratta di una votazione data da un esperto, nella maggior parte molto più smaliziato conoscitore dell'argomento. Inoltre il voto va ponderato possibillmente insieme ad altri recensori proprio per ottenere una media globale, nata dai gusti e dalle diverse preferenze di ognuno. Il tutto va visto nell'ottica di offrire un sempre più valido e concreto mezzo di valutazione per il potenziale acquirente, avvicinandosi il più possibile alle sue esigenze e aspettative.

Se hai altri quesiti scrivici pure quando vuoi, ma non dimenticare di mandarci il tuo giornalino!! Ciao!!



Il nuovo Atari STE é già precipitato ancor prima di decollare. Immesso sul mercato inglese già dallo scorso novembre (a dire il vero in maniera alquanto sommessa e senza incredibili azioni promozionali e pubblicitarie), dopo aver fatto sognare molti utenti con i suoi 4096 colori e le sue innovative caratteristiche tutte "Amiga" ha fatto altrettante vittime a causa di una sua spiccata incompatibilità con l'80% del software per ST.

Il nuovo STE infatti sfrutta locazioni di memoria sconosciute agli ST normali, rendendosi automaticamente estraneo al vastissimo environment di applicazioni scritte in questi ultimi anni dai designer di tutto il mondo. L'Atari americana sta perciò cercando di risolvere il grave problema sviluppando nuove routine e consigliando a molti programmatori di rivedere le proprie produzioni sotto la nuova ottica STE. Lo STOS, il 1st Word, lo stesso Degas Elite e molti famosi game come, Kick Off, New Zealand Story, Speedball. Operation Wolf, Captain Blood, Paperboy, Gouls'n'Ghost, Licence To Kill e tantissimi altri, non funzionano sui nuovi modelli STE. Occhio dunque quando si compra un computer!!!



Atari STE: un fiasco!?!



The Last Challenge: la nostra avventura!!!!!!!!!!!!!

Si chiama The Last Challenge (L'ultima Sfida) la nuovissima adventure scritta da Videogame & Computer World in compartecipazione con la SID Productions. Non stiamo scherzando, The Last Challenge é un programma grafico-testuale realizzato con lo STAC, da tempo disponibile per tutti gli elaboratori ST. The Last Challenge non si trova ancora nei negozi perché il suo copyright é in fase di cessione. L'ultima sfida, tutta in italiano, alla concorrenza d'oltremanica é targata VG&CW: rode il fegato a qualcuno?!





Il primo CD software per l'Amiga CD

Franco Baresi darà il suo nome e la sua immagine a un gioco di calcio per computer. Lo scorso gennaio il capitano del Milan e libero della Nazionale ha infatti sottoscritto un importante accordo con la Leader di Varese per la realizzazione di Franco Baresi World Cup



Don Bluth al "canile municipale"!

Kick Off. Il programmatore é sempre il bravissimo Dino Dini, brillante autore della saga di Kick Off Anco. L'azione di gioco prevederà due significative opzioni: i tempi supplementari e lo spareggio ai rigori sulla base della casualità. Non sarà possibile tornare al menu principale senza aver immesso tutti gli input corretti, ad esempio tutte le otto partite; d'altra parte si potrà tornare la menu di appartenenza in qualsiasi momento, per seguire attentamente le fasi della Coppa del Mondo e di adattarla, eventualmente, ai propri schemi. Si tratta perciò di una superba versione realizzata su misura per il mercato italiano, con manualistica e programma tutto in "lingua madre". E' importante sottolineare l'eccezionalità dell'iniziativa poiché é la prima volta che una società di software si avvale della sponsorizzazione di un personaggio pubblico italiano. Il programma uscirà a fine mese con etichetta Reflex per Commodore 64, Amiga e Atari ST.

I nostri inviati all'estero hanno raccolto voci di corridoio che all'unanimità prevedono l'apparizione di un nuovo modello Amiga basato sulla tecnologia CD ROM. Si tratterà infatti di un Amiga 500, fondamentalmente, con 1 Megabyte di memoria base ed un'unita CD al posto del classico disk drive. Oltre a poter sfruttare software immagazzinato su Compact Disk, il computer potrà riprodurre i normali CD musicali attualmente in commercio, ma non i video dischi. I primi prototipi sono stati sviluppati in Giappone e dovrebbero essere introdotti sul mercato europeo verso il mese di settembre, in occasione delle ricorrenti manifestazioni informatiche. Il costo dovrebbe aggirarsi sul milione di lire.

World Cup Soccer '90 é il nuovo ("ce risemoooo!!!") videogioco di calcio ispirato... indovinate un po' a cosa?!

E' prodotto dalla Virgin, é un tutto azione arcade, sarà giocabile almeno quanto Kick Off e godibile attraverso una spettacolare grafica tridimensionale su tutti, dico tutti i formati. CBM64/128 e IBM PC compresi. Guardatevi la foto e lanciate un'occhiata "cattiva" al vostro porcellino salvadanaio!

Vendetta é il nuovo videogame della System 3; nella migliore tradizione della nota software house inglese, questa nuova sfida per i giocatori di mezzo mondo viene realizzata sulla scia dei celebrati "Ninja", rigorosamente tridimensionali.

Vendetta ci mette nei panni di una specie di James Bond futuristico, con licenza di uccidere, adoperare bazooka, Ferrari F40 e ordigni nucleari, nonché di liberare avvenenti biondone tenute prigioniere dal solito team di terroristi fanatici.

Vendetta apparirà in versione CBM64/128 cui farà seguito, entro breve tempo, la conversione a sedici Bit per Atari St e Amiga.

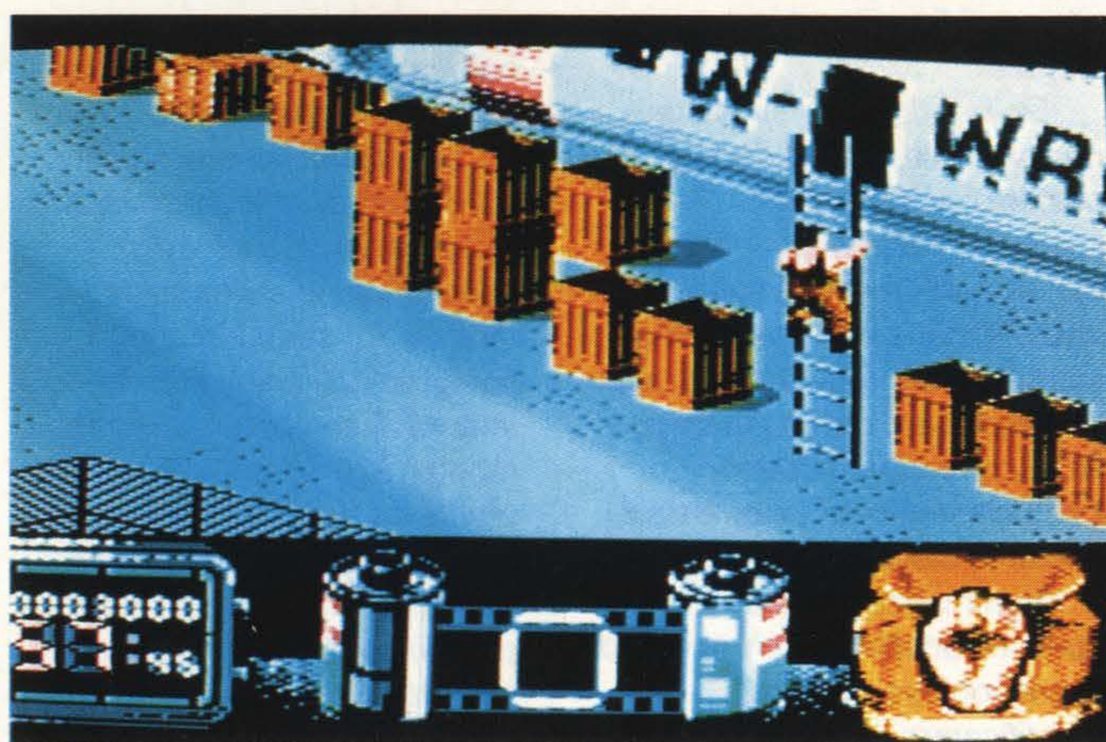
Don Bluth vedrà convertita in videogioco anche la sua ultima fatica cartoon intitolata "Alla Dogs Go To Heaven" (tutti i cani vanno in paradiso).

Lo ha annunciato la Entertainment International che ne ha appena acquistato la licenza; si tratterà tuttavia di un game con giocabilità ed interazione di gran lunga superiore a quella dei passati Dragon's Lair e Space Ace, al fine di non fossilizzare sotto un mare di stupende schermate grafica la figura troppo passiva del videogiocatore umano.

Si parla per il momento solo di una probabile versione Amiga.



World Cup Soccer '90 é già pronto!

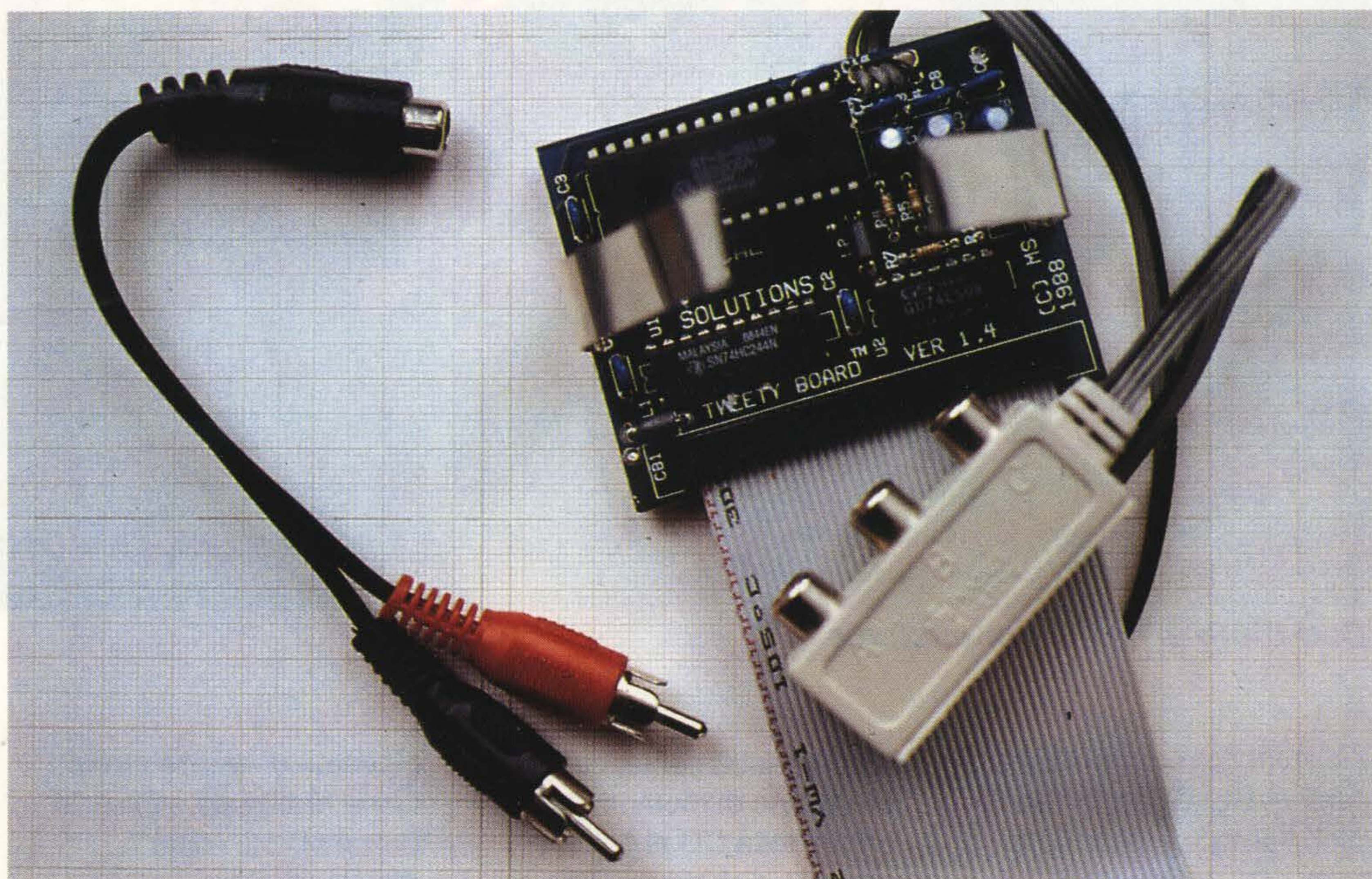


Vendetta! Vendetta!

TWEETY BOARD

PRACTICAL SOLUTIONS, Inc.
1135 N. Jones Blvd. TUCSON,
AZ 85716 USA
ATARI ST
PREZZO: 60 STERLINE

Ne abbiamo parlato nelle World News di qualche tempo fa e proprio in questi giorni ne abbiamo terminato la prova su strada; stiamo parlando della rivoluzionaria Tweety Board, una piccola apparecchiatura hardware cioé, in grado di rendere stereofonico l'audio monoaurale di ogi elaboratore ST.



SYLVESTER & TWEETY, OVVEROSIA PROBLEMA E SOLUZIONE

Il gatto Silvestro non c'entra nulla nella magia della Practical Solution anglosassone che é riuscita nell'impossibile. Ciò che viene offerto ad ogni utente infatti non é una semplice simulazione della stereofonia, ma bensì un potenziamento e sdoppiamento dei tre canali audio Atari con un risultato finale incredibile.

Come tutti sanno l'ST sfrutta un chip sonoro (l'YM2149-F, sviluppato dalla Yamaha) capace di produrre e gestire contemporaneamente tre canali indipendenti, regolabili in volume, tono, forma e ampiezza d'onda. Sfortunatamente l'ST li prende tutti e tre insieme, accomunandoli in un unica sorgente audio che viene poi convogliata ad un amplificatore interno che sfocia nell'unico altoparlante dei monitor Atari. L'amplificatore, dal canto suo, possiede una limitata risposta in frequenza trasformando in un caotico e piatto effetto cacofonico un insieme di suoni altrimenti limpido, chiaro e vibrante.

La Tweety Board impiega una speciale circuitazione custom per permettere l'accesso indipendente ai tre canali, restituendo ai suoni la loro originaria e programmata integrità. I connettori audio della Tweety Board utilizzano tre jack RCA che ne permettono l'allacciamento ad un qualsiasi impianto stereo.

Non manca infine uno speciale adattatore a Y in grado di convogliare in un amplificatore stereofonico a due canali l'elaborazione sonora del computer. E' inoltre possibile acquistare la Tweety Board con uno speciale cavo per monitor stereofonici (come l'8833 della Philips, usato comunemente su Amiga) in modo da poter evitare il collegamento ad un impianto Hi-Fi.

NON C'E' NULLA DA SALDARE

La Tweety Board viene fornita con un dettagliatissimo manuale di istruzioni che spiega molto chiaramente l'installazione su qualsiasi Atari ST. Si va dai 520 ST senza drive interno, fino ai Mega 4 ST, il tutto supportato da schemi e diagrammi che ci guidano, passo per passo, ad una altresì facilissima serie di operazioni. Non v'é nulla da saldare, ma semplicemente qualche vite da svitare e riavvitare.

Tutto questo potrebbe invalidare il certificato di garanzia del computer, ma, come dice il proverbio, non c'é rosa senza spine, no?!

La piccola scheda su cui sono montati i tre chip custom della Tweety Board viene posizionata, a seconda dei modelli ST, il più lontano possibile dall'unità a dischi interna al computer (sui primi modelli 520 ST chiaramente il problema non sussiste). Attraverso la porta Modem o quella della stampante, uscirà il piccolo cavetto che collega la scheda ai tre jack RAC femmina esterni; da questi potremo perciò comodamente allacciare il computer ad un impianto stereo o al monitor.

Per quest'ultimo ci viene fornito un cavo SCART con output stereofonici, di tipo 13 Pin Din.

A TUTTO VOLUME!

Abbiamo provato la Tweety Board con almeno 40 giochi e una decina di programmi musicali. I risultati sono davvero entusiasmanti e fino ad ora estranei all'ambiente ST. L'unico rammarico é quello di non poterveli far sentire attraverso le pagine di VG&CW!

Immaginate allora di sentire spari, urla, effetti speciali, commenti sonori e mille altre "delizie" audio separarsi e poi rimbalzare da canale a canale sulle tre uscite della Tweety Board. Un programma come il Music Construction Set o il Music Studio sfruttano poi una risposta sonora di incredibile purezza, intensità e perfezione. C'é poi da dire che in ogni caso la qualtià dei suoni offerti dalla Tweety Board é incredibilmente perfetta e priva di ogni tipo di fruscio, impeferzione e qualsivoglia brusio di sottofondo.

L'unica nota stonata é la riproduzione dei commenti di voce digitalizzata; l'uscita audio di questi é infatti prevista su un unico canale (che deriva, come suddetto, dalla mescolanza dei tre prodotti dal chip Yamaha) invece che su tre separati: si potranno dunque ottenere stranissimi risultati.

IL SUONO, QUESTO SCONOSCIUTO

Visto il costo irrisorio di questo imperdibilke optional per Atari ST, ve ne consigliamo caldamente l'acquisto. Sia sfruttando un impianto stereo, sia un monitor con due altoparlanti, si possono ottenere eccellenti risultati. Il nostro Atari ST non sarà mai stato così potente e, perché no, affascinante! Ricordate, lo ripetiamo, che parlando di monitor é imperativo l'acquisto di un modello stereofonico: i modelli Atari non sono infatti compatibili, per ovvie limitazioni tecniche, con la Tweety Board.

TWEETY BOARD é venduta dalla BATH COMPUTER SHACK inglese che fornisce anche i cavi per l'allacciamento al monitor (nelle 60 sterline che comprendono anche le spese di spedizione).

BATH COMPUTER SHACK, 8E Chelsea Road, Lower Weston, BATH AVON BA1 3DU. FAX: 0044 - 225 - 446827

Tempo di consegna: 10 giorni Carta di credito accettata: VISA - MASTERCARD

REALTIZER

PRINT TECHNIK
ATARI ST
PREZZO: STERLINE 149

Visto che molti continuano a parlare di hardware sempre più fantomatico e sconosciuto persino all'intero mondo occidentale (fra un po' certa gente proporrà al pubblico italiano l'ultimo passatempo dei monaci tibetani!), VG&CW propone al vastissimo pubblico di Ataristi (spesso ingiustamente vilipesi e maltrattati) una vera e propria chicca, "garantita, ricaricabile" e, soprattutto, esistente e realmente disponibile.

Si tratta dell'attesissimo digitalizzatore a colori, del tipo prodotto dalla New Tek in più versioni per Amiga, che fa la sua prima apparizione per la famiglia ST grazie alla Print Technik austriaca, distribuita in tutta Europa dalla Third Coast Technologies anglosassone.

Sull'ST esistono già da tempo molti digitalizzatori che lavorano in scale di grigio. Il Realtizer ST prodotto dalla Print Technik sfrutta lo stesso procedimento, affiancando però una completa e versatile opzione a colori. Il Realtizer si basa infatti sui classici tre filtri colorati che vengono sovrapposti all'obiettivo di una telecamera durante tre digitalizzazioni separate. L'unità di input video potrà dunque variare da un semplice videoregistratore ad una più o meno evoluto camcorder o una semplice telecamera di sorveglianza in bianco e nero.

Il segnale video in ingresso potrà perciò essere di tipo BAS o FBAS. L'hardware é costituito dalla solita scheda racchiusa in un case a cartuccia, che va inserita nella cartidge slot dell'ST. Su di essa é posizionato il jack d'ingresso RCA femmina e la piccola vite di regolazione per l'ampiezza del segnale video da digitalizzare.

La porzione software é contenuta su un'unico dischetto a singola faccia che contiene le routine per il bianco/nero ed il colore, ed una sezione di stampa leggermente più potente di quelle presenti nei tool grafici più comuni. Il tutto viene gestito con numerosi menu a scomparsa e a sovrapposizione che ci permettono di ritoccare, modificare e gestire, per quanto riguarda il salvataggio su media, ogni immagine trattata dal Realtizer.

Il digitalizzatore lavora con risoluzione di 320x200 e una rappresentazione video in 320 x 200 o 640 x 400.

Non é necessario un bel fermo immagine quando si digitalizza in tonalità di grigio da un videorecorder; il Realtizer infatti é in grado di catturare un'immagine in un cinquantesimo di secondo (o qualcosa di più, a seconda del numero delle tonalità di grigio che si vogliono impiegare). Un massimo di 16 grigi viene offerto in questa opzione di lavoro. Le immagini così ottenute possono essere salvate in formato Neo Chrome, Degas (in tutte le risoluzioni), Doodle, Art Director e Bit Image. In bianco e nero si può digitalizzare in tempo reale, sfruttando il comando DIGI CONT che ci permetterà poi di scegliere e congelare in memoria un qualsiasi fotogramma attraverso la pressione di un tasto funzione.

Sempre in quest'ambito saremo poi in grado di ottimizzare automaticamente la luminosità ed il contrasto del video (c'é comunque anche il comando manuale), nonché modificare la palette delle varie tonalità di grigio. Non mancano infine alcuni effetti speciali di inversione e riflesso del segnale digitalizzato presente sullo schermo.

E' necessaria la telecamera suddetta che implica, inevitabilmente, la digitalizzaione di soggetti immobili. Le tre letture separate infatti devono essere assolutamente identiche onde permette al computer di elaborarle, miscelando le uniche differenze relative ai vari livelli di grigio, per produrre il risultato finale a colori. L'immagine su schermo, realizzata con un numero massimo di sedici colori, potrà essere poi ritoccata per quanto riguarda la palette cromatica. Anche qui esiste la possibilità di salvare su disco nei formati sopracitati per il bianco e nero.

Per stampare, come dicevo poc'anzi, esistono quattro routine per compatibilità Epson, ITHO, Canon PJ-1080A (colore) e LPA2 (Laser).

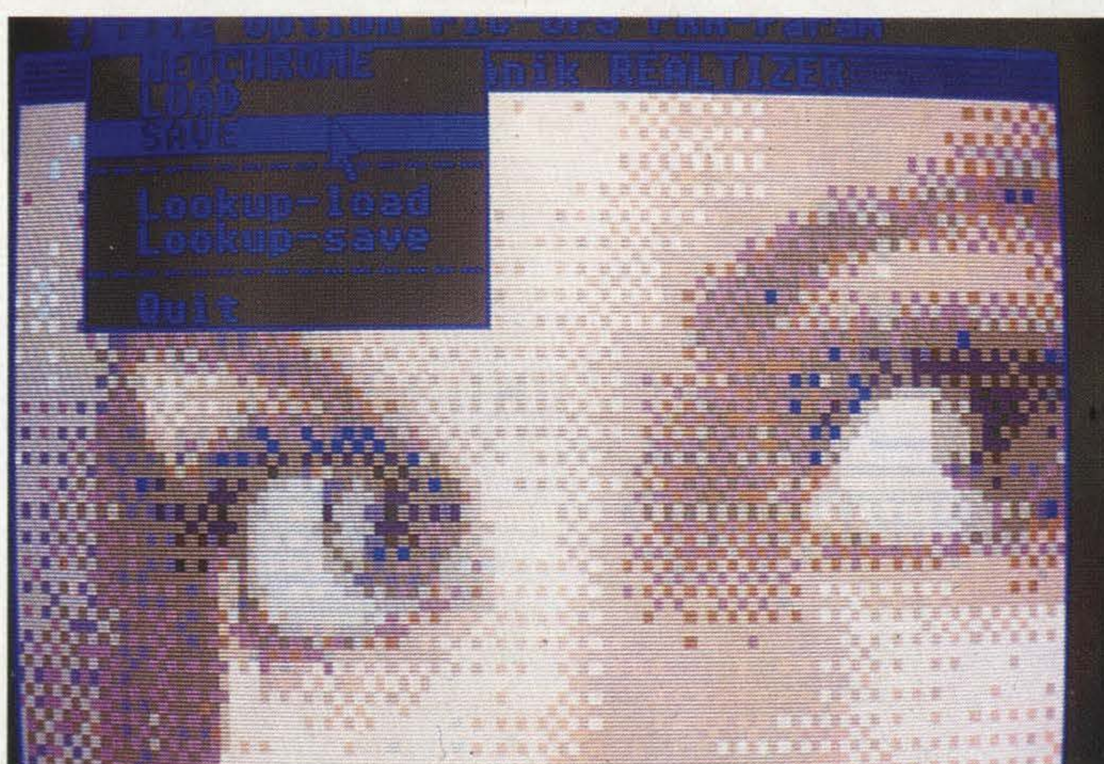
Ma la vera forza del Realtizer é la numerosa gamma di opzioni di "customizzazione" applicabili alle immagini digitalizzate. Potremo infatti ritagliarne alcune porzioni, ruotandole, ridimensionandole e applicando un effetto di trasparenza, per poi riposizionarle sulla schermata primitiva; le risoluzioni orizzontali e verticali delle stampe potranno poi essere ritoccate prima di dare il via all'hardcopy del video. Infine saremo in grado di cambiare il colore dei pixel dello stesso registro cromatico. Ciò significa che ci verrà offerto un "registro libero" che ci permetterà di cambiare il colore anche di un singolo pixel senza dover necessariamente modificare e rovinare l'intera immagine.

Finalmente tutti i possessori di un Atari ST potranno entrare nel vivo dell'universo digitizer. Il Realtizer viene offerto loro ad un prezzo decisamente conveniente, con prestazioni da Formula Uno.

Nel complesso dunque si tratta di un validissimo prodotto in grado di soddisfare esigenze di tipo amatoriale e semi-professionale. Unica pecca é la assoluta mancanza di compatibilità con i 4096 colori del Quantum Paint e dello Spectrum 512, ma questa é tutta un'altra storia: forse la stessa Print Technik é già al lavoro per arrivare allo stesso livello dei Digi View per Amiga. Per il momento non mi resta che augurarvi buon divertimento con il Realtizer!

Relatizer ST é distribuito e venduto da: Third Coast Technologies, Unit 8, Bradley Hall Trading Estate, Standish, Wigan England. Tel.: 0044 - 257 - 472444 / FAX: 0044 - 257 - 426577.
Tempo di consegna: 15gg
Carta di credito accettata: VISA & MASTER CARD





CASTLE MASTER

INCENTIVE
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 29.000

Dalla famosa Incentive, che sfrutta ancora una volta il rivoluzionario Freescape (questa volta modificato e corretto nella nuova versione denomiinata Super), arriva Castle Master; si tratta di una classico arcade-adventure, vissuto in prima persona, attraverso gli occhi del nostro alter ego computerizzato che vaga in un castello diroccato cercando di portare a termine una pericolosissima missione.

Si tratta infatti di liberare un principe o una principessa (come vedete le videogiocatrici non sono state dimenticate dalla Incentive!), affrontando orde di spiriti demoiaci e decine e decine di puzzle ed ostacoli apparentemente irriducibili ed insuperabili.

Potevano allora mancare chiavi, tesori, amuleti e il solito "merchandising" di oggettistica bonus?! No di certo!

Eccoci allora impegnati a svelare i terribile segreti del Castello dell'Eternità che potrà diventare, molto facilmente, anche la nostra tomba!!

Stanze segrete, corridoi misteriosi, trappole e trabocchetti nascosti, il tutto reso nella trabilante tridimensionalità animata Superfreescape, condiscono il teatro ove si svolge questa drammatica rappresentazione.





A differenza di quanto avveniva nelle precedenti, e analoghe, produzioni Incentive, in Castle Master abbiamo la possibilità di impiegare alcuni comandi ad icone che richiamano le azioni più spesso effettuate; correre, camminare e strisciare sarà dunque possibile attraverso la semplice pressione di un tasto del mouse che viene incaricato dell'esclusiva gestione del programma.

Moltissime sono le locazioni di gioco che vanno dai classici sotterranei, alla palestra (strano, vero?), e dalla saletta di pronto soccorso ad una interminabile sala da banchetto.

Non manca un pizzico di magia a condire egregiamente un tipo di avventura che richiederà, tranquillamente, un centinaio di ore di gioco per essere risolta.

Per passare attraverso un muro o una finestra chiusa, ad esempio, bisognerà raccogliere un sasso magico e lanciarlo al di là dell'ostacolo pronunciando uno strano rituale stregonesco: voilà, come accadeva in Star Trek, ci troveremo teletrasportati al di là di ogni barriera.

Nel complesso Castle Master é un gran bel gioco, pazzecsamente intricato e stupendamente realizzato dalla Incentive che, in questa quarta produzione Freescape, é riuscita a raffinare ulteriormente le proprie tecniche di programmazione.

Attenzione però, l'Elvira Mistress Of The Dark della Horror Soft, pubblicato proprio in questi giorni, potrebbe entrare in lizza con Castle Master: prima di acquistare leggetevi allora tutte e due le recensioni!!



Val Globale: 8,7

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

HORRORSOFT
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. n.p.

Su ben tre floppy disk, proprio come accadeva nel recente Personal Nightmare, arriva l'arcade adventure computerizzato ispirato all'avvenente, maggiorata delle tenebre, tale, inconfondibile, Elvira. Dopo il modesto successo cinematografico riscosso dal primo tomo delle avventure della strega maliarda, che sta a metà tra la Lollobrogida e Morticia Addams, ci viene proposta una avvincente missione di salvataggio della povera maghella, imprigionata in un castello incantato, ove dimorano demoniache presenze (e, ti pareva?!). Il gioco si risolve in una avventura grafico-testuale (di testo comunque ce n'è molto poco - si tratta perlopiù dei "copioni" digitalizzati di Elvira e mostri vari!), gestita interamente da icone e mouse. Il gioco è tradotto integralmente in italiano dalla SC di Varese.

Il background della vicenda è alquanto complesso.

Qualche secolo fa la perfida regina Emelda, fattucchiera nefanda, prese parte a moltissimi riti satanici sperando che, vendendo l'anima al demonio, questi gli avrebbe donato l'immortalità.

In effetti Emelda c'è riuscita, ma potrà continuare a vivere in questo mondo, sotto forma semi-spettrale, solo a patto di continuare le sue terribili pratiche stregonesche in favore del Maligno. Emelda potrà ritornare in vita solo grazie ad un potente incantesimo, basato sull'impiego di sei chiavi magiche che le apriranno lo scrigno della Pergamena Spirituale in grado di attribuirle poteri incommensurabili. Il tutto sarà possibile solo grazie ad una discendente femmina di Emelda: Elvira, guarda caso! Quest'ultima però, inconsapevole di essere usata come strumento del male, ha appena ristrutturato il vecchio castello di Emelda al fine di offrire weekend di terrore simulato ai moltissimi turisti che bazzicano nella zona. Ben presto Elvira si accorge delle demoniache presenze che lo infestano e ci convoca quali imbattibili "ghostbuster". Lavorare per la supercarrozzata in tacchi a spillo sarà perciò un piacere, ma ben presto inzieremo a temere per la nostra vita.

I guardiani spettrali delle chiavi di Emelda andranno infatti affrontati e distrutti al più presto, onde evitare che Elvira venga costretta con la forza a formulare il rituale stregonesco. Di mostri, fantasmi, lupi mannari e guerrieri d'oltretomba ce ne sono a bizzeffe, ma questa volta Akroyd e Murphy non saranno lì ad aiutarvi.

Graficamente parlando ci troviamo di fronte ad una specie di Uninvited animato e realizzato con grafica stupefacente che prevede anche combattimenti in tempo reale con moltissime animazioni. Elvira Mistress Of The Dark sta infatti a metà tra un RPG come Hero's Quest della Sierra e un Castle Master della Incentive.

Ore ed ore di divertimento sono quindi assicurate in un gioco che riesce persino a fare l'occhiolino alla pluricelebrata saga di Dungeon Master.

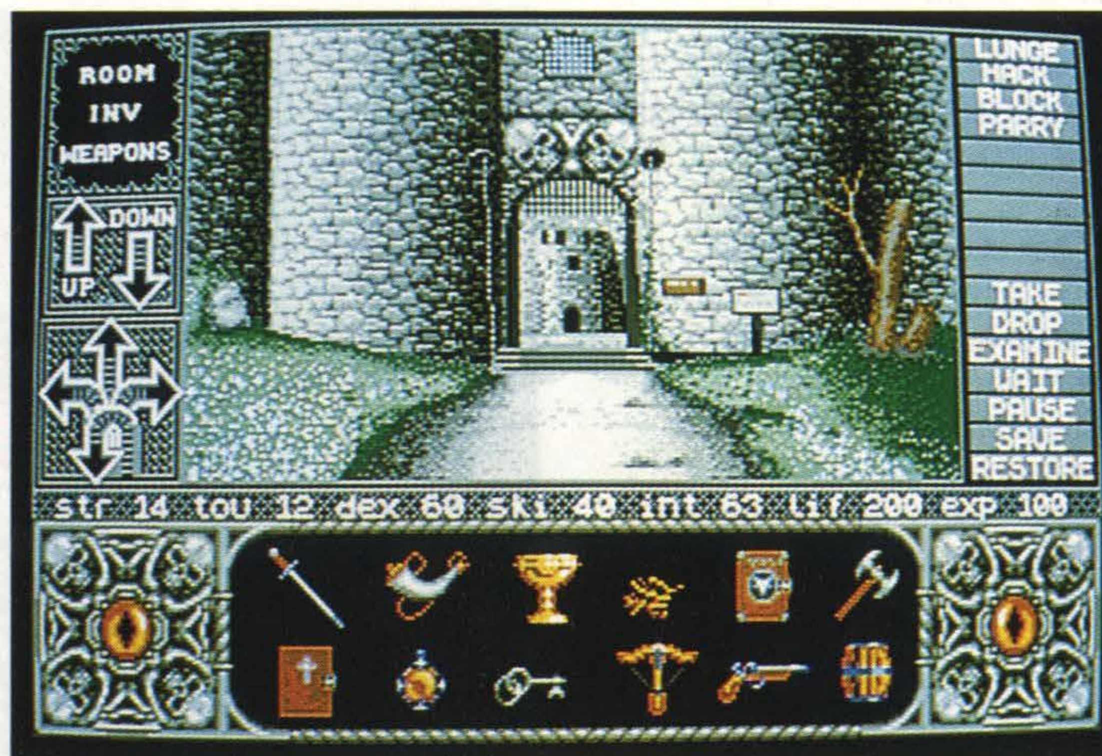
Le foto che vedete si riferiscono alla versione originale inglese su cui i nostri esperti hanno già messo le mani per offrirvi, in anteprima, la soluzione sui prossimi numeri di VG&CW.

La SC di Casciago ne sta infatti curando la traduzione in italiano per la gioia di tutti gli avventurieri "nostrani" (spesso dimenticati da Sierra & Co.).

E' quasi inutile dirlo: un successone, italiano per giunta!!!!!!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



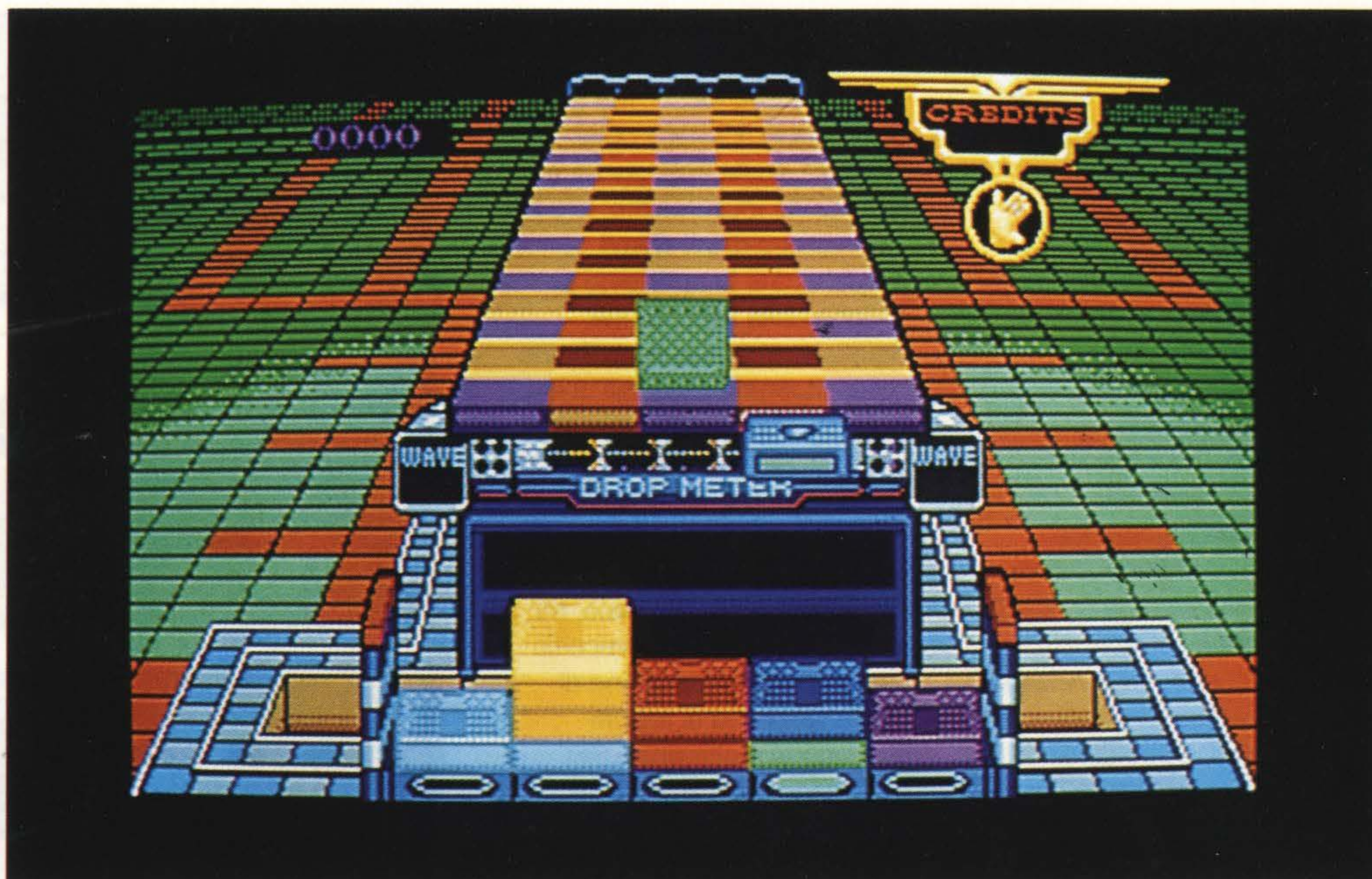




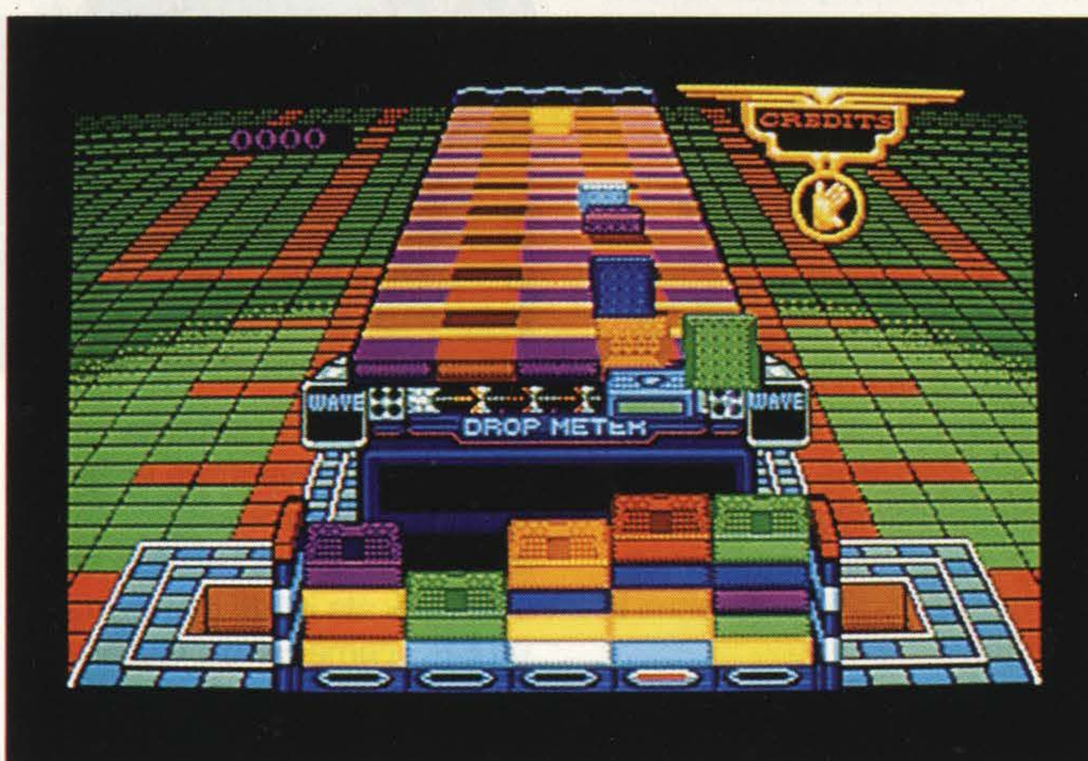
KLAX

DOMARK
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

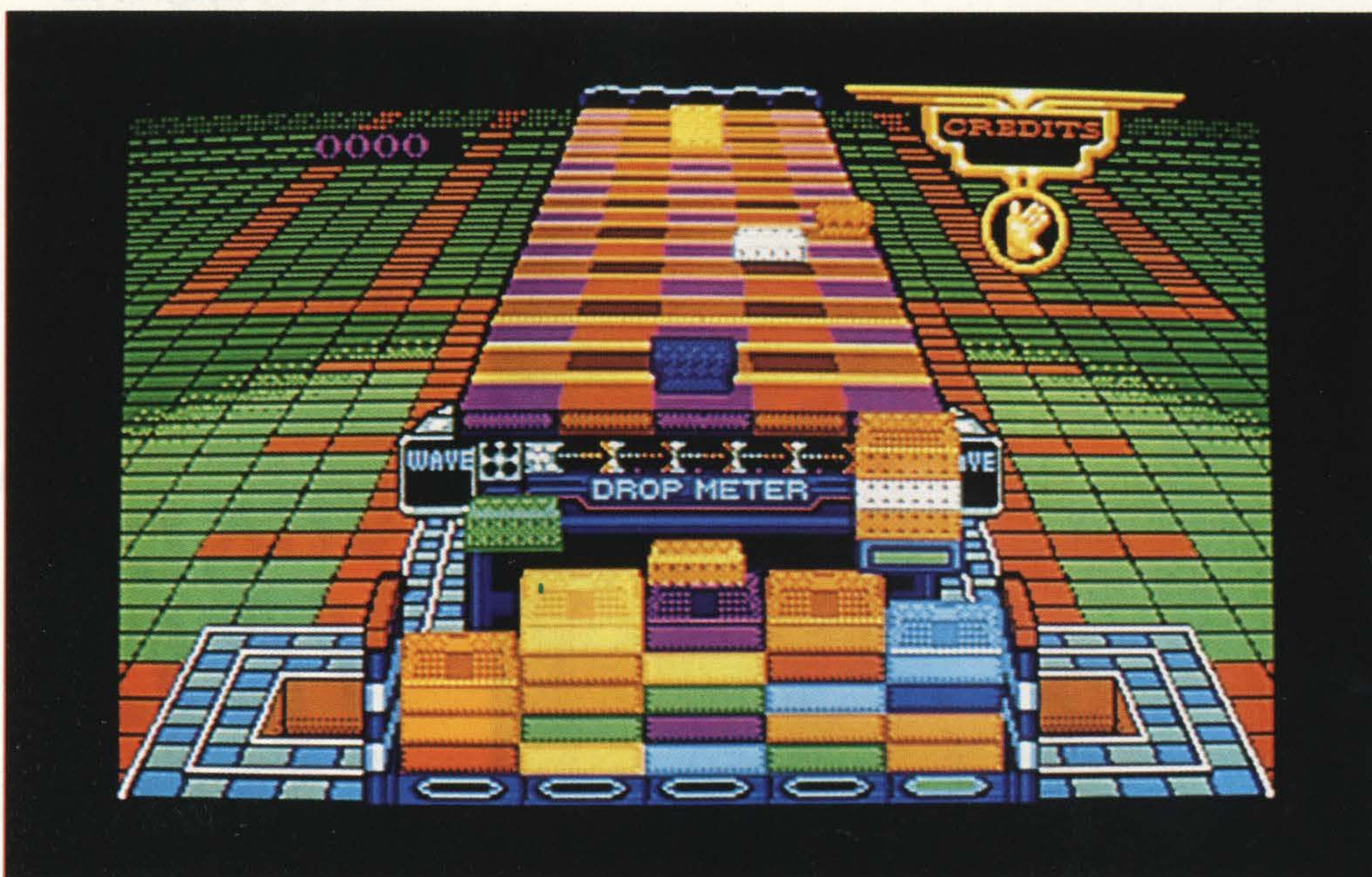
Per la prima volta nella storia, la preparazione di un coin op arcade si è svolta contemporaneamente a quella della relativa versione home; stiamo parlando di Klax, un rivoluzionario "spaccacervello" compuerizzato, creato dall'Atari sulla falsa riga degli ultra celebrati Tetris e Block Out. Lo schema di gioco appare abbastanza semplice, come vuole la miglior tradizione di questo genere di programmi. Bisogna incasellare dei quadratini colorati in linee di tre, in ragione del colore, sia in verticale che in orizzontale o in diagonale. Ogni volta che si raggiunge un marker di schermo, denominato appunto Klax, i quadratini adiacenti scompaiono per liberare il campo di gioco. Fate conto di vedere una specie di Tetris tridimensionale con una "spruzzatina" di Block Out. Sembra facile, ma chiaramente non lo è: quando i quadratini cominciano ad apparire sullo schermo con crescente velocità sarà difficile controllarli, mentre il numero di colori andrà via, via aumentando ed i "binari" di incasellamento rigurgiteranno senza pietà! C'è comunque l'opzione di "parcheggio" per accantonare per breve tempo qualche pezzo colorato da sistemare più avanti nel momento e nella configurazione giusta.



Più bello di Tetris, più difficile di Block-Out



Basta con le battute sul lego!



Si può giocare contemporaneamente in due, selezionando anche il livello di gioco che prevede un numero decrescente di mosse di parcheggio.

Si tratta perciò di farsi fondere il cervello, deliziandosi con una rappresentazione grafica di altissimo livello che, per una volta, ha davvero ben poco da invidiare all'omonima versione arcade. Klax è un gioco da amare e odiare alla follia, allo stesso tempo: un classico, immarcescibile, imperdibile che ci darà moltissimo filo da torcere per mesi e mesi - parola di VG&CW!

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!

PLAYER MANAGER

ANCO
ATARI ST - AMIGA
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 39.000

Arriva finalmente il tanto sospirato seguito dell'ormai mitico Kick Off. La Anco ci ha tenuto buoni con il recente Extra Time, mentre le più importanti software house si sono letteralmente dannate per cercare di battere il primato del "calcio in videogame" per eccellenza detenuto dalla software house anglosassone. Come ci insegna la storia di questi passati mesi, nessuno è riuscito nell'ardua impresa mentre la Anco andava via via completando Player Manager.

Questo nuovo programma può essere considerato un secondo e definitivamente completo Kick Off proprio perchè, mantenendo pressochè inalterata la porzione arcade, affianca le classiche fasi manageriali, tanto complesse quanto agognate da molti amanti del calcio computerizzato.

Il manager di ogni squadra perciò potrà partecipare direttamente al campionato giocando con tanto di joystick in mano e prendendo attivamente parte alla competizione; la figura del direttore tecnico non verrà dunque più relegata alla "panchina" e alle povere e scarse pagine grafiche che da sempre hanno rappresentato gli scontri di 90 minuti sul tappeto erboso.

A livello tattico perciò potremo acquistare e vendere i giocatori, definirne i ruoli, verificarne lo status fisico/atletico e il livello di prestazioni, nonchè organizzare periodi di ritiro e preparazione ad ogni incontro. La scheda personale di ogni giocatore viene strutturata in maniera incredibilmente approfondita proprio per non lasciar nulla al caso e permettere un'organizzaione tecnica di altissimo livello. Troveremo infatti età, altezza, peso, abilità, resistenza, aggressività e temperamento di ogni atleta, unite ad una serie di dati relativi all'abilità nell'effettuare ogni tipo di tiro/colpo. Abbiamo un totale di oltre 1000 giocatori sul dischetto programma tra cui potremo selezionare i nostri 17 o 22 assi (a seconda del tipo di campionato). In fase strategica, prima ancora di scendere in campo, saremo quindi in grado di disegnare letteralmente sullo schermo ogni tipo di movimento e spostamento per ogni singola fase tattica. In questa occasione il programma ci verrà in aiuto con un particolarissimo tool grafico tanto semplice da usare quanto potente e realisticamente versatile.

La sezione manageriale prende allora spunto dalle precedenti versioni di altre software house, realizzando i maniera incredibilmente realistica un inscindibile tutt'uno con la porzione arcade. In quest'ultima ritroviamo tutta la giocabilità del vecchio Kick Off di poco migliorata rispetto ai precedenti prodotti. Manca ancora il Replay delle azioni più belle, ma è stata inserita una specie di telecamera che può effettuare zoomate, definite dal giocatore, su qualsiasi porzione del campo durante la partita. Non manca il solito scanner che, già dai tempi del primo Kick Off, ci causa un preoccupante strabismo, nonchè quasi tutte le nuove opzioni di gioco offerte nell'Extra Time.



FINANZE

SETTIMANA PRECEDENTE	ENTR.	USCITE
RIPORTO	147	
GIOCATORI COMPRATI		0
RETRIBUZIONE GIOCATORI		0
NUOVO CONTRATTO		0
INTERESSI		0
ALTRE SPESE		0
GIOCATORI VENDUTI	0	
GUADAGNI PARTITA	0	
INCASSO PARTITA DI COPPA	0	
SPONSORS	0	
ALTRI GUADAGNI	0	
TOTALE	147	0
QUESTA SETTIMANA		
BILANCIO ATTUALE	147	
POSSIBLITA' DI CREDITO	150	
TOTALE DISPONIBLE	297	
TOTALE PER QUESTO GIOCCO		
GIOCATORI COMPRATI	0	0
GIOCATORI VENDUTI	0	

FATTO

Nel complesso questo Player Manager arriva come una vera manna per tutti gli amanti del calcio computerizzato e come una dolorosa stilettata nel costato di molte software house che ancora non sono riuscite a proporre giochi altrettanto validi. Il prezzo infine è davvero conveniente; date retta a VG&CW, non perdetevi assolutamente questo Player Manager!

Val. Globale: 9



VG&CW
YEP!

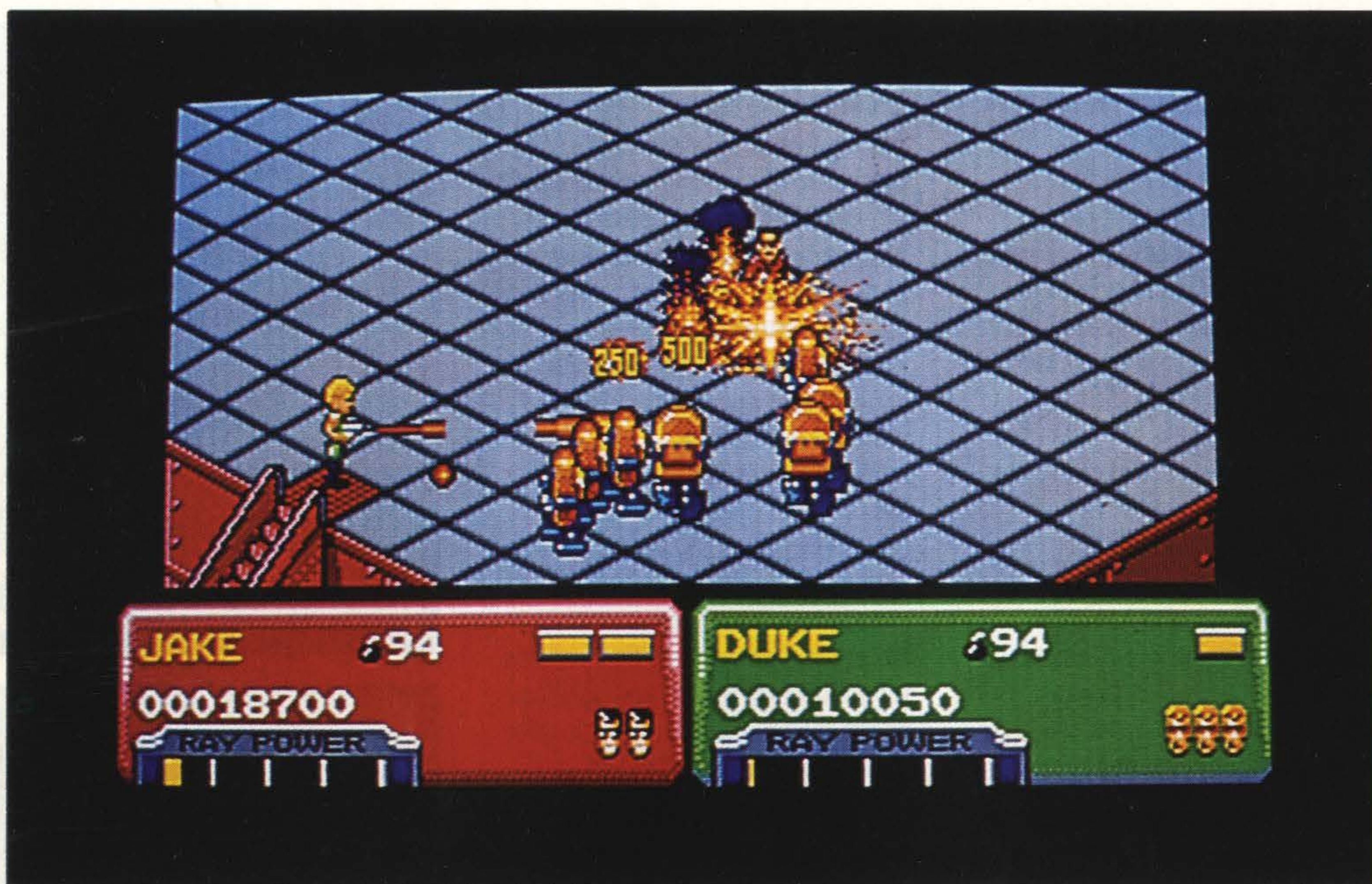
ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

DOMARK
CBM64/128 - ATARI ST - AMIGA - IBM PC
DISCO - NASTRO
VERSIONE PROVATA: ATARI ST
PREZZO: LIT. 29.000

Ultima conversione Tengen dall'avvincente coin-op omonimo. Si tratta di E.F.T.P.O.T.R.M. (l'abbiamo abbreviato per ovvie ragioni di spazio!!), un arcade tutto azione che può essere considerato come degno emulo del recentissimo Xybots. La storia è semplice: un esercito di famigerati Reptilons ha ridotto in schiavitù gli umani appartenenti al pianeta X (a questo punto i programmatori erano evidentemente a corto di nomi!!!) per costruire un esercito di robot destinati a distruggere il pianeta Terra (non avevamo il benchè minimo dubbio!). Il nostro compito sarà perciò quello di impersonificare Jack e Duke, intrepidi, immarcescibili e forzutissimi "Flash Gordon" delle nuove generazioni, nella loro disperata ricerca del professor Sarah Bellum in possesso delle cognizioni necessarie per sventare la terribile minaccia.

Ogni livello di gioco, rappresentato assonometricamente in tri-di, costituisce una sfida completamente a sè stante; la grafica "a fumetti" ci introduce piacevolmente ad un soggetto di gioco alquanto scontato, anche se amatissimo dai più giovani "joystick-dipendenti". Proprio come accadeva in Xybots è prevista l'opzione per due giocatori allo stesso tempo e, manco a dirlo, la classica ricerca di innumerevoli oggetti/armi bonus che permetteranno di procedere nella vicenda. Escape ecc. ecc. è un gioco bello, ma un tantino monotono, che riesce a vincere il confronto con molte analoghe produzioni solo grazie ad una realizzazione grafica senza dubbio eccellente ed originale. La giocabilità è un tantino complessa proprio perchè dovremo ruotare di 45 gradi l'impugnatura del joystick a causa della tridimensionalità delle schermate. Ottimo il commento sonoro e la simpaticissima introduzione a "cartoline illustrate". Un arcade di successo solo per i giovanissimi.

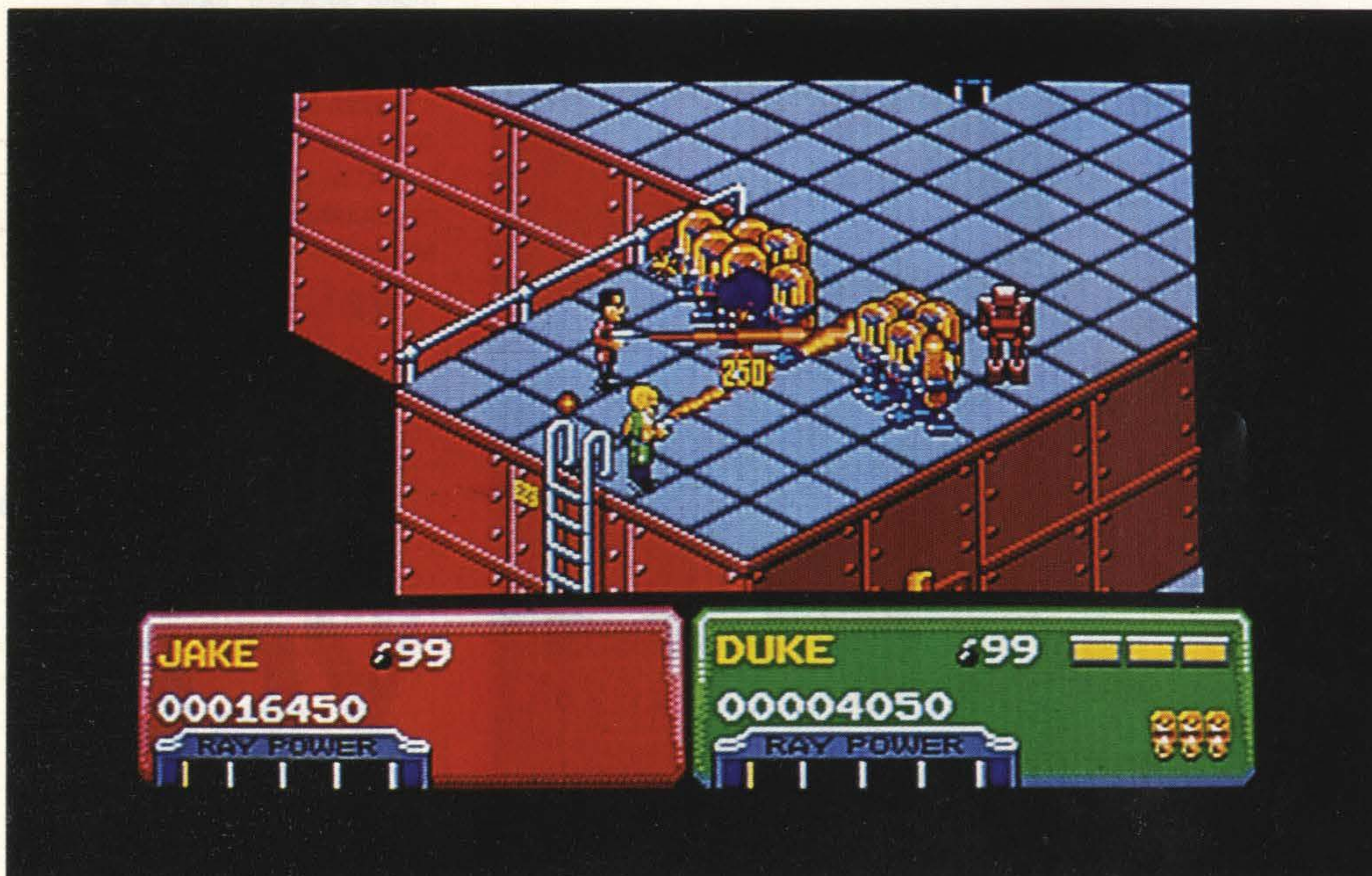
Val. Globale: 7,7



La scala mobile non é quella del supermercato!



Lo scontro é ormai inevitabile



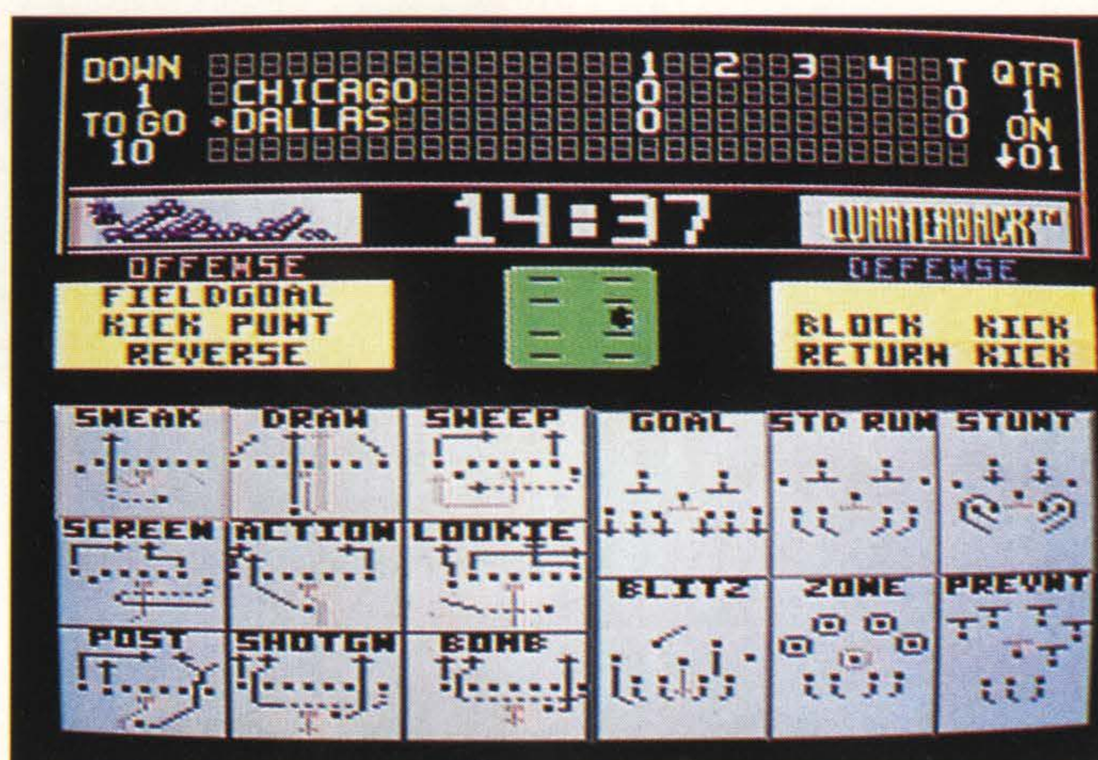
QUARTERBACK

VIRGIN GAMES
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA - IBM PC
DISCO
VERSIONE PROVATA:
CBM64/128
PREZZO: LIT. 25.000

Quarterback è un'ennesima simulazione di football americano, ma si tratta di qualcosa di innovativo ed estremamente giocabile per il semplice fatto che viene tratto dalla versione originale arcade targata Leland Corporation. Abbiamo perciò una cornucopia di menu, fasi tattiche e pianificazioni di gioco, sviluppate però su una "lavagnetta" arcade che ci risparmia lunghe sedute negli spogliatoi computerizzati. Non manca poi un glossarietto dei termini chiave e uno schema dei passaggi e e delle tattiche più sfruttate. Giochiamo nel ruolo di quarterback, controllando la nostra intera compaggine. L'aspetto grafico del programma la fa da padrone, sia pure senza sminuire o penalizzare l'estrema giocabilità. Si gioca da soli o in due costituendo ogni compagine con undici giocatori selezionati da un carnet di 45. Graficamente parlando Quarterback riesce ad offrirci una dinamicità ed una realistica animazione unite ad un ottima giocabilità. Consigliato agli amanti ed ai neofiti.

Val. Globale: 8





COMBO RACER

GREMLIN
CBM64/128 - ATARI ST -
AMIGA
DISCO
VERSIONE PROVATA: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Finalmente qualcosa di nuovo nelle corse motociclistiche! A proporlo è la Gremlin che ha pensato bene di realizzare una completa simulazione di campionato dei Sidecar, decisamente poco noti e seguiti nel nostro paese.

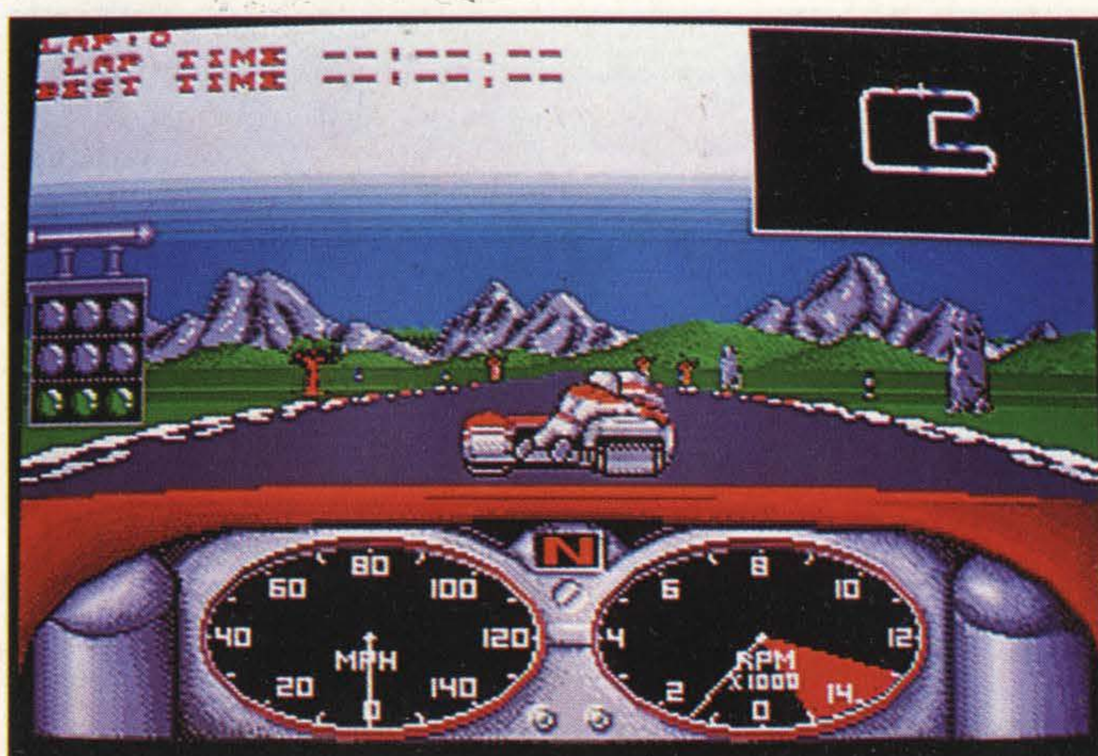
Combo Racer è infatti strutturato sulla scia dei Grand Prix Accolade, con la classica sezione di allenamento, la scelta dei vari percorsi, l'impostazione del numero di giri, la classifica generale, l'officina per riparazioni e modifiche, e persino un simpaticissimo e complesso editor per le piste. In questa ultima sezione ci troviamo di fronte ad un tool grafico tridimensionale che ci permette di ritoccare o creare dal nulla ogni tipo di tracciato, con paraboliche, chicanes, tunnel, sopraelevate, ecc. Il soggetto di gioco è comunque immediato e semplicissimo: si tratta di scendere in pista e pilotare un velocissimo sidecar dotato di cinque marce selezionabili da joystick. Il tutto schermo, con un ottimo radar del percorso onnipresente, realizza egregiamente l'aspetto grafico del programma, introducendoci realisticamente alla competizione. La velocità delle animazioni e dello scrolling dei fondali è di eccellente fattura, superando di qualche lunghezza le analoghe produzioni ECA e Accolade. Gli indicatori di gioco, velocità, numero di giri, ecc., sono posizionati a fondo schermo e realizzati in dimensioni enormi, facilitandone al massimo la consultazione.

La giocabilità è insuperabile e decisamente coinvolgente anche se, a dire il vero, videogame di guida ne esistono già parecchi in commercio.

Un gioco semplice, dunque, molto divertente; Combo Racer è uno dei migliori simulatori di guida mai pubblicato per Amiga.

Val. Globale: 8





BOMBER BOB

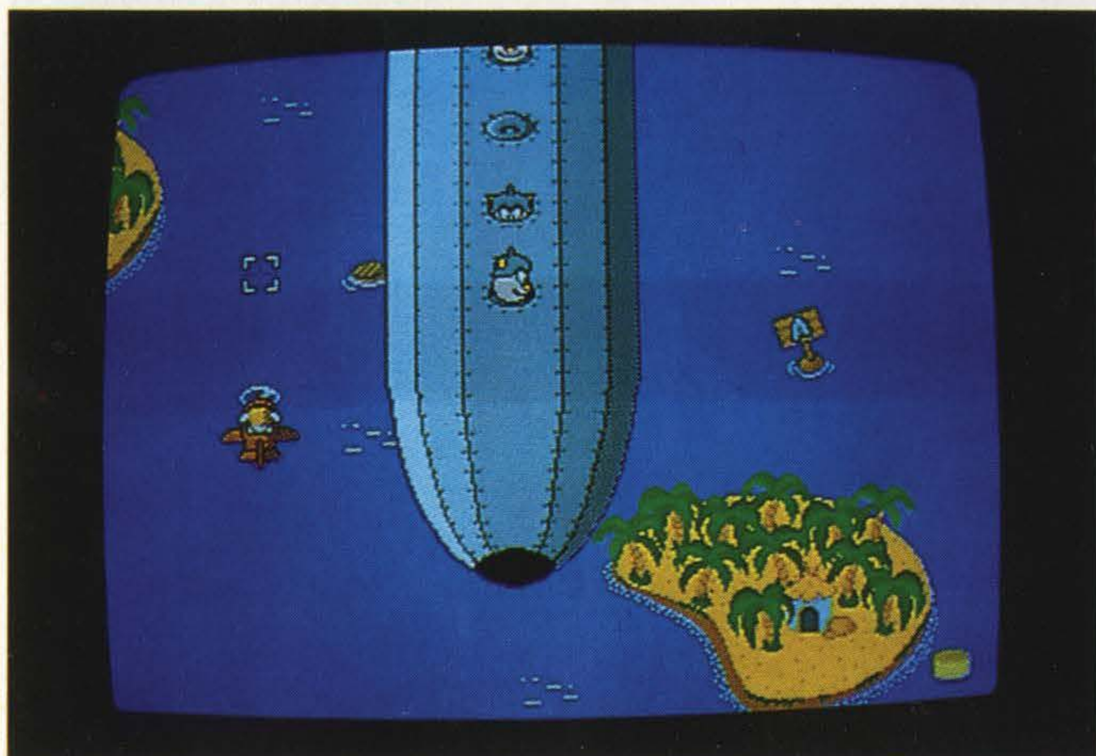
IDEA
AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

Dalla SC di Casciago è nata una nuova etichetta, facile da ricordare e tutta italiana. Si chiama Idea e nasce da un team di programmatori, disegnatori e musicisti "casalinghi" che sotto l'egida dell'accorta SC hanno potuto concretizzare le proprie creatività. E' quindi il momento di Bomber Bob, uno shoot'em up a scrolling verticale (con fasi bonus tridimensionali), tanto buffo ed originale, quanto coinvolgente e dannatamente difficile. Scritto da Luca Stradiotto e Stefano Lecchi (età media 19 anni) Nei panni dell'eroico cagnone Bob (incrocio tra un Bob Tail di razza e un Blittered-animated-Object, alias sprite!) dovremo volare in soccorso dei nostri amici tenuti prigionieri dagli sgherri del perfido Professor Pollo.

La grafica fumettosa ci introduce alquanto spassosamente ad un gioco molto vicino ai seriosi Flying Shark e Battle Squadron.

La miriade di effetti sonori e irriverenti animazioni, più di una volta ci strappano sonore risate. Imbattibile originalità in un videogame adatto a tutte le età e a tutti i gusti. Insomma c'è proprio tutto, ma espresso in toni umoristici e sbarazzini tanto divertenti ed intriganti. Francesco Salvi ha firmato la colonna sonora: vi basta?!

Ad un costo irrisorio un grande, divertente game tutto italiano!





MOONSHADOW

IDEA
CBM64/128
PREZZO: LIT. 18.000(C)
21.000(D)

Moonshadow, non ce ne vogliate, è il titolo provvisorio della seconda fatica dei games designer Idea, raccolti sotto l'egida SC.

La demo che ci troviamo per le mani è infatti così bella da guadagnarsi una specialissima anticipazione sulle pagine di VG&CW.

Si tratta di un platform game stile Strix, con più di 150 locazioni, che fa l'occhiolino ai più blasonati successoni Ocean, Psygnosys e US Gold.

C'è come al solito da combattere contro il male, impersonificato, questa volta, da una terribile e mostruosa creatura mandata sulla Terra dagli dei delle tenebre, prima che Septerios, la luna nera, oscuri gli influssi benigni del dio Fulax.

Tantissimo oggetti da raccogliere ed usare, armi ed equipaggiamenti extra, trappole mortali, nemici astutissimi e una mappa di gioco intricata almeno quanto quella di Turrican Rainbow Arts, sono le carte vincenti di questo arcade che parla italiano.

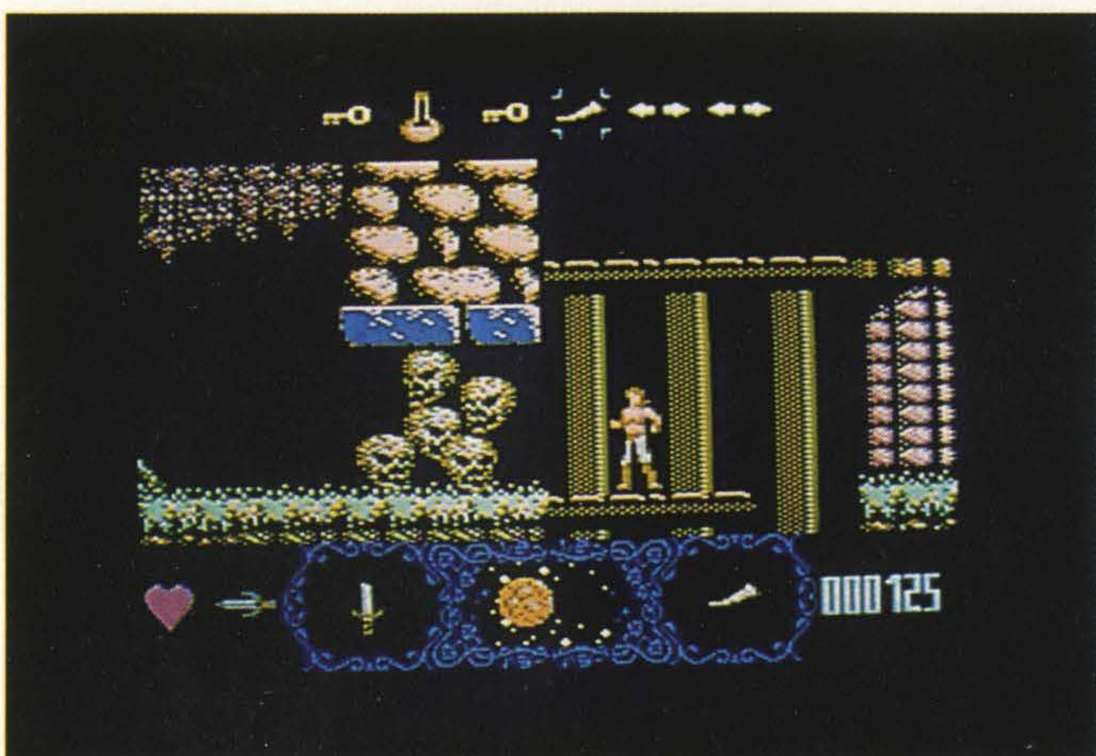
Inutile quindi dire, sempre riallacciandoci al discorso sui puristi, che tutto il gioco è in italiano, indicatori compresi.

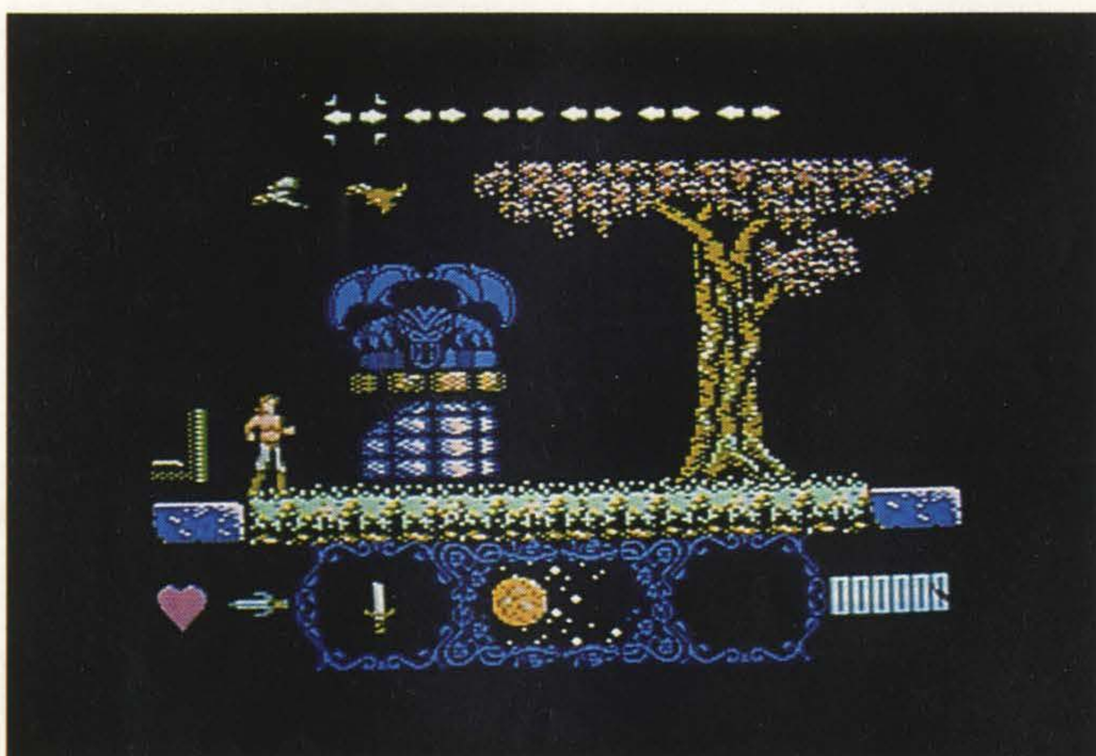
La colonna sonora questa volta non è realizzata dal Salvi zuzzurellone, ma direttamente dai musicisti elettronici della SC di Casciago che hanno dimostrato di sapere il fatto loro.

Effetti speciali e commenti musicali di altissimo livello (e ricordate che stiamo parlando della versione su CBM64/128!) condiscono egregiamente ogni singola fase del programma, facendoci dimenticare le analoghe creazioni di stampo anglosassone.

Che dire di più?

L'Idea sta lavorando alacremente per ritoccare e definire ancor meglio ogni dettaglio di Moonshadow che dovrebbe apparire prestissimo ad un costo strabiliante!





BEVERLY HILLS COP

TYNESOFT
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO: LIT. 39.000

Arriva anche su ST la prima avventura cinematografica del poliziotto più simpatico e imprevedibile di tutti i tempi. Axel-Murphy-Foley si muove su quattro sotto giochi ispirati ad una caccia al solito megamilionario-assasino, faccia da schiaffi che non esiterà a disseminare di trappole mortali il povero detective. In pratica ci troviamo di fronte ad una paio di arcade di media difficoltà e a due sequenze di guida veramente entusiasmanti e realisticamente veloci.

L'aspetto grafico è eccellente, sia per quanto riguarda le animazioni sia per la descrizione di ogni singolo schermo e i vari tipi di fluidissimi scrolling.

Un game tutto azione proprio come il film, forse addirittura più divertente. Medio è il livello di difficoltà.

Val. Globale: 8,8



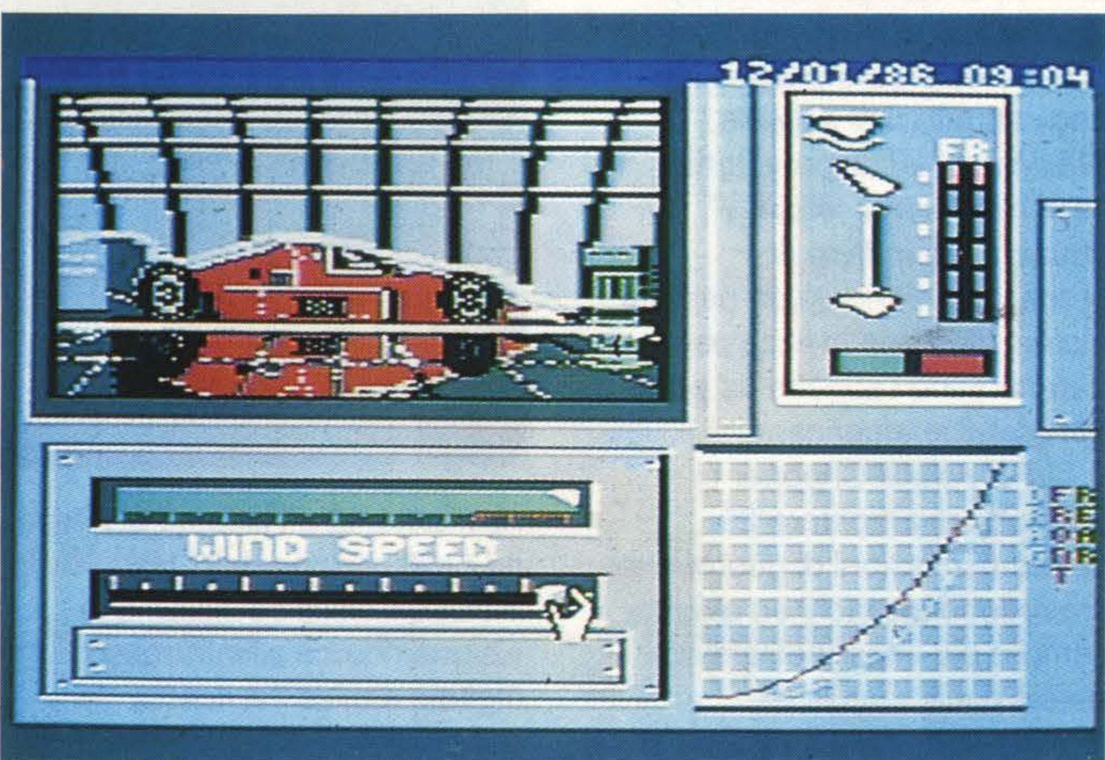
FERRARI FORMULA ONE

ECA
NUOVA VERSIONE:
CBM64/128
PREZZO: LIT. n.p.

Il più bel gioco di guida arcade/manageriale pubblicato per i sedici Bit arriva finalmente anche per il CBM64/128 in una veste grafica eccellente e con un'ottima giocabilità. Si utilizza il joystick e alcuni comandi da tastiera; lo svolgimento del programma è identico in tutto e per tutto alle originarie versioni a sedici Bit e viene gestito attraverso i comodi sotto menu descritti con ricchezza di colori e particolari.

La porzione arcade è però sempre un po' lenta nelle animazioni e richiede moltissima perizia per poter controllare perfettamente i movimenti dell'autovettura con il cavallino rampante.Ad un costo comunque contenuto ci viene offerto un gran bel gioco, completo di manualistica interamente in italiano.

Val. Globale: 8



BLACK TIGER

US GOLD
NUOVA VERSIONE: ATARI ST
PREZZO. LIT. 29.000

É arrivato anche per St il tanto acclamato Black Tiger Targato Capcom in sala giochi e convertito superbamente nelle versioni a sedici bit. Su Atari tuttavia la trasposizione dal coin op lascia un po' a desiderare, non solo per il sonoro, ovviamente inferiore a quello stereofonico Amiga (a patto però di non possedere una Tweety Board!), ma anche per quanto riguarda le animazioni degli sprite decisamente più lente e meno precise. Di grafica a tutto schermo non se ne parla nemmeno anche se la giocabilità di un soggetto già intrigante per natura riesce a regalare parecchi brividi di emozione ai molti amanti del genere. Fate conto di trovarvi di fronte ad un terzo episodio della saga di Ghost'n'Goblins, con una mappa di gioco intricatissima e il classico supermarket di oggettistica bonus (bellica e non). Tanto divertimento per i più giovani smanettoni.

Val. Globale: 7,7



TURRICAN

RAINBOW ARTS
NUOVA VERSIONE: AMIGA
PREZZO: LIT. 29.000

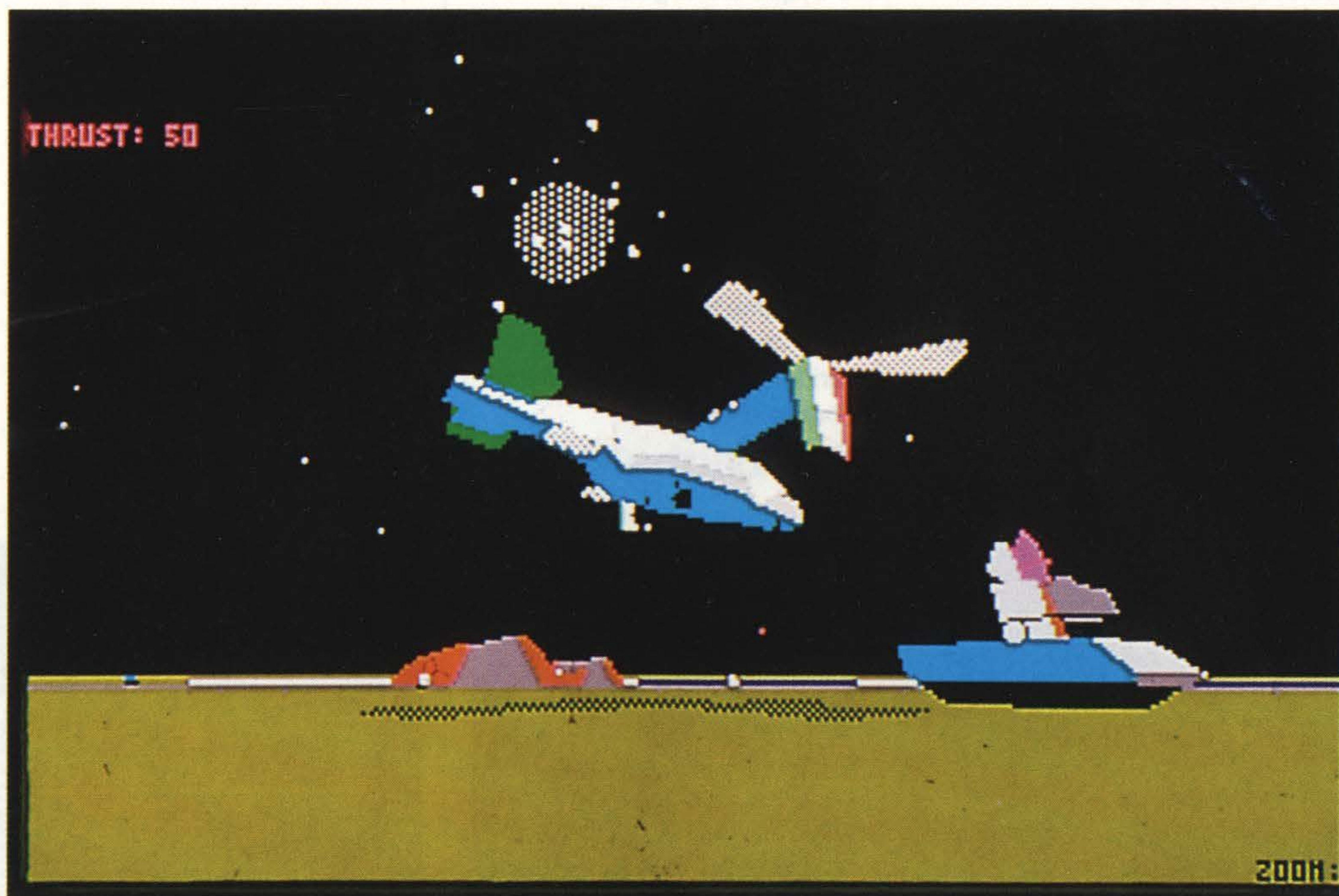
Dopo una clamorosa apparizione nel mondo degli otto bit, Turrican arriva a lancia in resta anche su Amiga, proponendosi agli occhi di tutti gli smanettoni più incalliti come uno dei migliori arcade del momento. Se già sul CBM64 l'aspetto grafico e la giocabilità erano ottime, su Amiga la Rainbow Arts è riuscita quasi nell'impossibile, superando di gran lunga non solo i vari prodotti "concorrenti", ma persino il suo recentissimo e stupendo X-Out. Il team di programmazione di Turrican (lo stesso che ha creato Katakis e Denaris), ci regala infatti una miscela altamente esplosiva di giocabilità, azione e divertimento arcade, giostrando su 1000 schermi, 13 livelli, animazioni con oltre 50 frame l'una, un mare di effetti sonori, 50 tipi di mostri e scrolling omnidirezionale fluidissimo. Un gioco caldamente consigliato a tutti gli appassionati.

Val. Globale: 8,7



LHX ATTACK CHOPPER

ECA
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: sterline 39.99



Dopo la saga dei Gunship, dei 3D Chopper e dei Super Huey, anche l'Electronic Arts ha deciso di buttarsi a capofitto nella mischia dei simulatori di elicottero.

Ne nasce LHX Attack Chopper che molto ha da insegnare (grazie, è nato per ultimo!) ai suoi predecessori.

Si tratta di un rivoluzionario elicottero, ancora più evoluto degli attualissimi Apache, Blackhawk ed Osprey, tanto flessibile quanto letale, e attualmente in fase di progettazione finale da parte di alcune industrie in lizza per garantirsene l'appalto da parte del governo americano.

LHX Attack Chopper ci permette di affrontare 20 differenti missioni di guerra che prevedono incarichi ed obiettivi sempre più impegnativi; si va perciò dalla semplice localizzazione e distruzione di una pattuglia di carri blindati, alla scorta di velivoli militari, e dai classici hit & run durante varie campagne, agli "armageddon" finali su vastissima scala.

Le missioni ci portano a sorvolare tre nazioni differenti attraverso cinque livelli di difficoltà, analoghi alla meccanica di gioco del recente Fighter Bomber Activision. La tecnologia su cui si basa l'armamento e i sistemi di difesa ed esplorazione dell'LHX include il classico sistema di visione/ricerca all'infrarosso digitale e missili a ricerca automatica.

Abbiamo 4 Sidewinder o 8 Stinger, 8 Hellfire anti-carro e quattro TOW, installati sugli spuntoncini laterali.

Due cannoniere automatiche da 20 mm sono montate sotto la fusoliera frontale.

Il rotore principale è appositamente silenziato, per garantire la massima validità all'elemento sorpresa nelle varie azioni di guerra, mentre quello di coda è stato eliminato con l'impiego di due turbine che convogliano il flusso d'aria sulla coda controbilanciando la torsione dell'unica elica. L'LHX è un mezzo monoposto, capace di una velocità massima di 330 Km/h, un raggio d'azione di 1425 Km ed un'altitudine massima di volo che sfiora i 3000 metri.

La giocabilità viene organizzata su un intricata serie di comandi da tastiera che ben escludono un eventuale mouse o joystick troppo rozzi per controllare e gestire le innumerevoli risorse del mezzo.

Graficamente parlando LHX sfrutta un rivoluzionario e velocissimo effetto a vettori tridimensionali (a patto che si possieda una certa velocità in MHz) e le più evolute schede grafiche come VGA e MCGA.

Il commento sonoro è affidato anche ad una eventuale Ad Lib, nella migliore tradizione dei giochi ECA.

Un massimo di 256 colori sono impiegati in ogni singola fase del programma ci offre, fra le altre cose, dodici differenti punti di osservazione e la possibilità di ricevere un segnale da telecamere installate su ogni ordigno che verrà lanciato.

Nel complesso LHX Attack Chopper è una simulazione allo stato dell'arte in grado di stregare e stordire anche gli esperti più smaliziati.

Un bel VG&CW YEP! è dunque inevitabile!

Val. Globale: 9



VG&CW YEP!

HARPOON

PSS
IBM PC
PREZZO: LIT. 79.000

Harpoon non è semplicemente un wargame computerizzato; è infatti qualcosa di proporzioni vastissime che viene tratto dall'omonimo board game della Games Workshop, unico nel suo genere, ideato da Larry Bond.

Ci sono due tipi di wargame che si basano sull'impiego di dati storici e tecnici reali: quelli di ambientazione storica e quelli contemporanei. I primi vengono proposti come rivisitazione in prima persona di scontri bellici del passato, mentre gli altri camminano di pari passo all'attuale situazione mondiale, aprendo una porta immaginaria su un probabile sviluppo futuro.

Harpoon appartiene a questa seconda categoria e proprio per questo offre un duplice obiettivo: ricreare esattamente il presente e sfidare il fato e la genialità umana superandoli di qualche lunghezza per "predirne" il futuro prossimo. Il gioco da tavolo di Larry Bond è apparso nel 1980, come wargame di vastissime proporzioni, incredibilmente elastico e destinato ad essere via, via arricchito da nuove regole e scenari nati dall'osservazione del mondo reale da parte del suo autore. Il gioco consiste nella gestione aeronavale delle forze Nato o di quelle russe, sviluppando politiche difensive e aggressive e inglobando in ogni fase di gioco ogni possibile tipo di azione e missione in grado far progredire l'escalation di una delle due fazioni verso l'egemonia militare. Numerose versioni e Add-On (simili ai "Companion" degli AD&D) sono perciò apparse fino al 1988, sempre ad opera dell'autore che, ancor oggi, presenta Harpoon come un game senza fine, aperto ad ogni possibile sviluppo.

Il sistema di gioco è decisamente semplice, proprio al fine di non penalizzare la giocabilità di un soggetto già terribilmente complesso e poliedrico; i danni subiti da ogni unità aeronavale vengono calcolati in base al tonnellaggio, mentre l'esito del lancio di una testata nucleare viene messa in relazione con il peso ed il tipo di esplosivo impiegato. La versione computerizzata di Harpoon che ci troviamo tra le mani è assolutamente identica al concetto originario del board game. Ovviamente, sfruttando l'elaboratore, potremo guadagnare tempo, facendogli calcolare tutti i punteggi e gli esiti degli scontri, e sarà possibile variare il livello di realismo/complessità di ogni partita. Ai livelli più avanzati ci verrà poi affiancato uno Staff Assistant, che proprio come nella realtà avrà il compito di coadiuvare e sveltire i nostri compiti decisionali di Comandanti di ogni Task Force. Queste ultime potranno infatti aumentare in numero, sempre sotto il nostro comando, al contrario di quanto accadeva nel gioco da tavolo. Non manca poi l'opzione di compressione del tempo di gioco e un corposissimo database che contiene un'enorme quantità di dettagli sulle unità e sugli armamentari di entrambe le fazioni.

Gli scenari di gioco forniti con il programma originale inglobano l'area operativa della Groenlandia, Irlanda e Regno Unito (c'è anche la base di Faslane - se ci trovate il Saturn fatemelo sapere!!); la PSS sta comunque approntando nuovi "Battleset" che saranno disponibili tra breve.

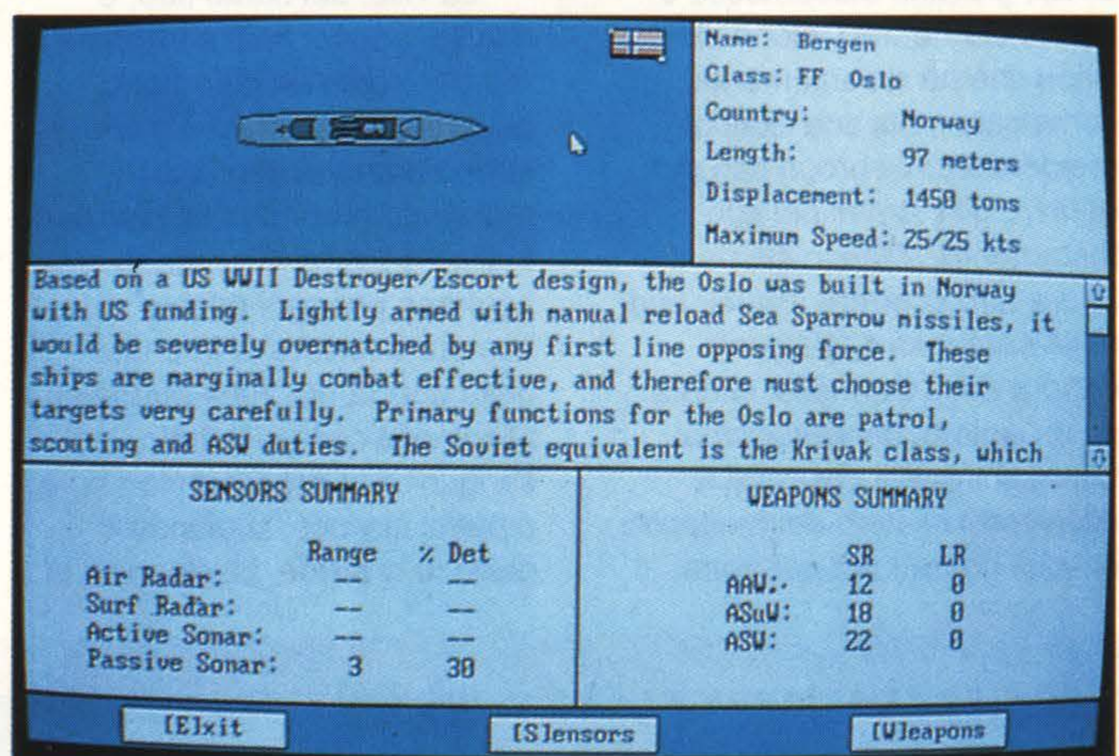
In conclusione Harpoon assiste il giocatore nella scelta e nella maturazione delle decisioni, pianificando ed organizzando il bagaglio di esperienze ed informazioni in nostro possesso con una onnipresente interfaccia-utente del tipo più evoluto.

Si gioca infatti con il mouse o con la tastiera, sfruttando numerosissimi menu a scomparsa realizzati in vari livelli gerarchici. Vista l'estrema complessità e vastità del gioco, viene richiesto necessariamente un elaboratore AT 286 con un hard disk e un drive almeno da 360 Kb MB (5 pollici 1/4) o da 720 Kb (3 pollici 1/2). La RAM del sistema deve essere almeno di 640 Kb (di cui 540 devono essere liberi - ogni scenario ne richiede in media 500); si può impiegare una scheda CGA o un EGA, che può arrivare fino ad una risoluzione di 640x350 a sedici colori (solo con drive da 1,2Mb da 5"1/4). Di commento audio chiaramente ce n'è ben poco e quindi non viene prevista un'uscita su music card di qualsiasi tipo. La manualistica di questo gioco, espressamente dedicato ai veri intenditori, è purtroppo tutta in inglese e comprende anche una particolare prefazione ed introduzione del famosissimo Tom Clancy (autore de La Grande Fuga Dell'Ottobre Rosso e di Red Storm Rising).

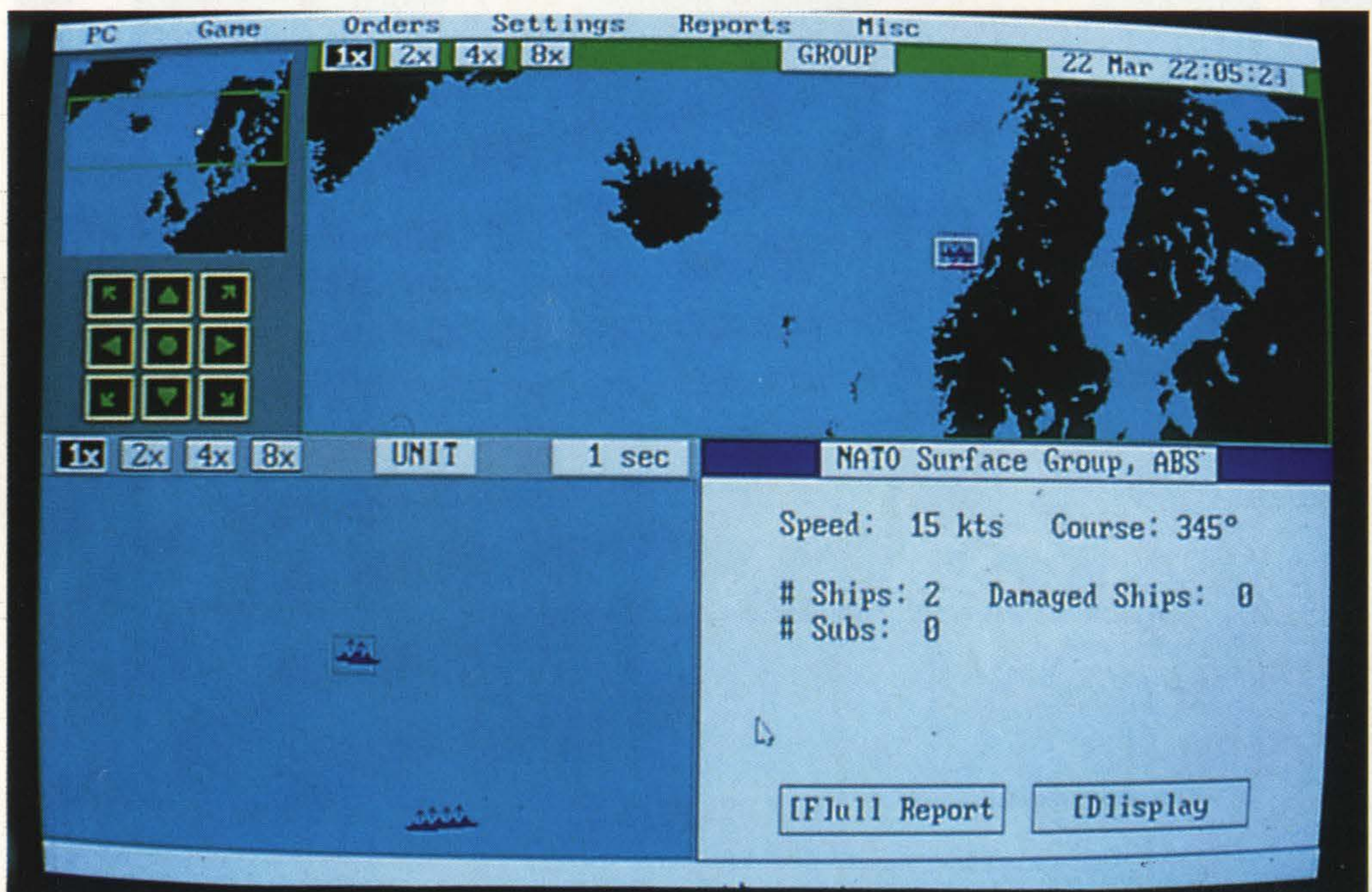
Harpoon è una stella nel firmamento dei wargame.

Val. Globale: 9

VG&CW YEP!



L'orsetto Misha é sempre lì!



COLONEL'S BEQUEST

SIERRA
ATARI ST - AMIGA - IBM PC
VERSIONE PROVATA: IBM PC
PREZZO: LIT. 89.000

Roberta Williams ha lasciato per un attimo le magiche atmosfere della saga di King's Quest (peraltro già ampliamente approfondita), per esplorare le rarefatte e intricate trame di un "giallone" a la Christie; arriva perciò in versione adventure una classicissima e sordida storia di omicidi e testamenti, ambientata nell'ancor più impenetrabile Louisiana degli anni '30. Colonel's Bequest (il Lascito Del Colonnello cioè), è infatti un dramma giallo in otto atti che vivremo attraverso il personaggio di Laura Bow, una "signorina in giallo" capitata per caso nel bel mezzo della vicenda. Amica di Laura è infatti Lilian, giovane studentessa e nipote diretta del Colonnello Dijon che ha recentemente convocato nella sua isolata residenza tutti i propri cari per definire gli estremi del suo testamento. Lilian invita perciò Laura a trascorrere il week-end nella sontuosa e fatiscente dimora del Colonnello, situata su un'isoletta del Mississippi. Laura si troverà costretta a risolvere il mistero dei molteplici omicidi soprattutto per poter salvare la pelle! Ben dodici sono i protagonisti della vicenda, ognuno dei quali possiede validi moventi per cercare di assassinare chiunque cerchi di accapparrarsi il lascito del Colonnello che ammonta a milioni di dollari. Non mancano allora i classici cugini, le amanti, le cameriere troppo compiacenti, i vecchi compagni d'arme del Colonnello e persino il tremebondo ed imperscrutabile maggiordomo, accompagnato da una cuoca di colore che pratica Macumba e riti Voodoo. Tutto il gioco si svolge sull'isola, anche all'interno e all'esterno della villa, passando dalle stalle al porticciolo, da uno stupendo giardino al cimitero (con tanto di tombe di famiglia), dalla cantina alle mansarde, e dall'orto alla piccola cappella.

La villa, dal canto suo, è ricca di trabocchetti e trappole mortali, come un corrimano particolarmente fragile o uno strano pozzo di ventilazione malcelato proprio nella stanza di Lialian e Laura. Gli assassini si aggirano per ogni dove e basterà decidere di fare una bella doccia per venir pugnalati alle spalle con un "effetto sangue" a la Argento! Non si va a punti: si vince, svelando il giallo, o si perde, lasciandoci le penne. Non vi sono perciò vie di mezzo. La trama è comunque intricatissima e ci obbliga a recuperare indizi e oggetti chiave indispensabili per sviluppare l'avventura.







Com'è facile presumere Colonel's Bequest può anche sfruttare una Ad Lib od un Roland MT-32, garantendo un accompagnamento sonoro tanto bello quanto preoccupante e d'atmosfera.

Nel complesso Colonel's Bequest è un'adventure dedicata a tutti gli amanti del giallo più puro e, non dimentichiamocelo, ai più esperti conoscitori della lingua inglese.

Non ci sono draghi da uccidere o belle donne da sedurre, ma bensì intrighi e sotterfugi dannatamenti sibillini da risolvere: non basterà perciò il vocabolario medio di ogni giocatore Sierra.

Un ottimo ed originale prodotto, in grado di avvincere ed entusiasmare per ore ed ore.

Se però non siete ancora riusciti a finire un "semplice" Space o un King's Quest fate a meno di acquistare Colonel's Bequest.

Val. Globale: 8,9

TANGLED TALES

ORIGIN
IBM E COMPATIBILI
PREZZO: LIT. 49.000

TANGLED TALES è un misto fra avventura e gioco di ruolo. In alcuni casi, se il protagonista è particolarmente imbranato, l'avventura si può anche trasformare in disavventura, tutta da vivere in prima persona.

TANGLED TALES narra la storia di un mago apprendista che cerca di imparare il maggior numero possibile di incantesimi, nel tentativo di diventare più potente del pianeta. Per riuscire nell'impresa il giocatore deve cercare di convincere vecchi maghi e potenti fattucchiere a farlo partecipe di un po' del loro sapere, cosa questa non sempre facile, essendo i vari personaggi molto gelosi delle loro conoscenze e del potere contenuto in esse. Spesso per convincere qualche carattere ad insegnarvi alcuni sortilegi dovrete mettere mano ai cordoni della borsa e corromperlo con qualche moneta d'oro: che ci volete fare, tutto il mondo è paese! Il gioco è ambientato in un lontano passato (che però potrebbe benissimo essere un fantastico futuro), in una terra fatata dove farete vari incontri con i più strani personaggi. Ci sono più di 50 differenti caratteri ognuno dei quali può avere tre differenti livelli di pericolosità e di conoscenza. Incontrerete cavalieri, armigeri, re e principesse, il tutto condito da una buona dose di avventura e di stregoneria.

Entrerete in strani luoghi, popolati da maghi e da avventurieri, ognuno cercherà di vendervi qualcosa o di carpirvi il vostro misero sapere. Molti saranno dei pericolosi nemici che dovrete affrontare e sconfiggere rapidamente.

Con il passare del tempo diventerete sempre più potenti e sempre più esperti in sortilegi e magie. Riuscirete a riunire attorno alla vostra persona degli aiutanti che potranno darvi una mano a risolvere i problemi che vi si presenteranno nel girovagare da una parte all'altra del paese ed a combattere contro i mille nemici che cercheranno di eliminarvi e di far morire sul nascere le ambizioni di potere che covate nell'animo. In pratica una ennesima avventura, nata dalla fertile mente dei programmatori della ORIGIN, che da tempo non sfornavano un nuovo RPG. Il computer svolge egregiamente il ruolo di dungeon master, un magister sempre valido e all'altezza della situazione, che è in grado di risolvere egregiamente le varie situazioni. Il maggior pregio di TANGLED TALES è infatti il riuscire a coinvolgere completamente il giocatore nelle varie situazioni che si susseguono con il procedere dell'avventura. Il game è gestito interamente con il mouse, sul video ci sono due menu ad icone che si sovrappongono e che permettono di interagire completamente con la scena che si sta vivendo sullo schermo. E' possibile parlare con i personaggi che si incontrano, esaminare i vari oggetti e le varie situazioni che si susseguono sul video, fare un rapido esame delle cose che si trasportano. A periodi di intensa attività seguiranno periodi di riposo e (perché no) se necessario, potrete anche fare un salutare pisolino, il tutto con una ottima grafica tridimensionale. Il game è facilmente installabile su hard disk, i floppy sono completamente sprotetti e si può quindi riporre l'originale in un luogo sicuro e giocare con la copia o con il programma installato.





Per fare girare TANGLED TALE sono necessari almeno 384K di RAM oltre ad una scheda grafica di qualsiasi natura; va bene anche una misera hercules.

Purtroppo il game non gira in modo VGA, ma si limita ad andare in emulazione EGA. I colori utilizzati sono 16, sia in EGA sia in emulazione Tandy 1000.

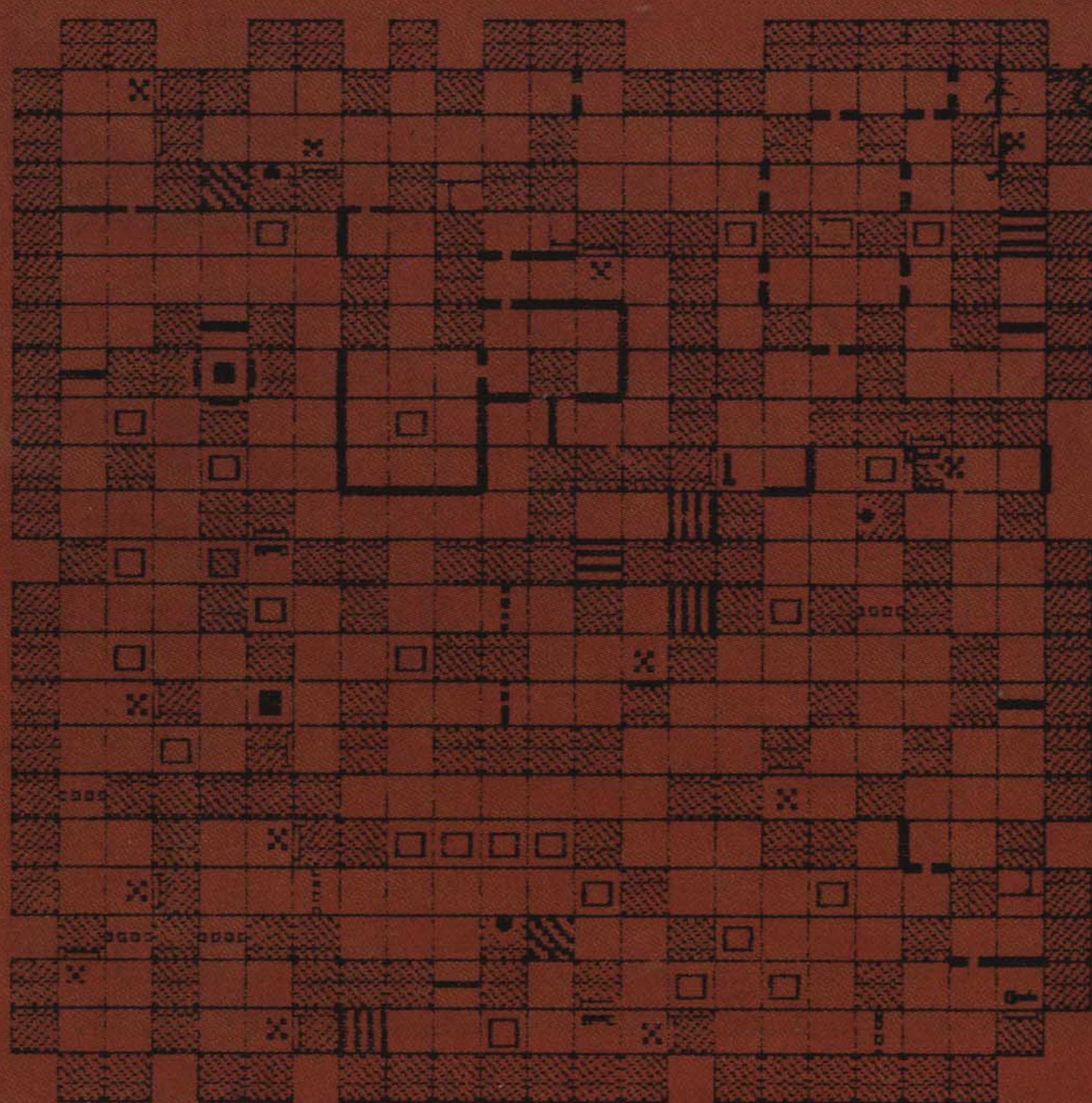
La giocabilità è elevata, anche per la possibilità di utilizzare il mouse; la tastiera si usa solo se si deve dialogare con qualche personaggio. Complessivamente un buon RPG che nulla ha da invidiare ai vari DUNGEONS & DRAGONS and company

Val. Globale: 8,8

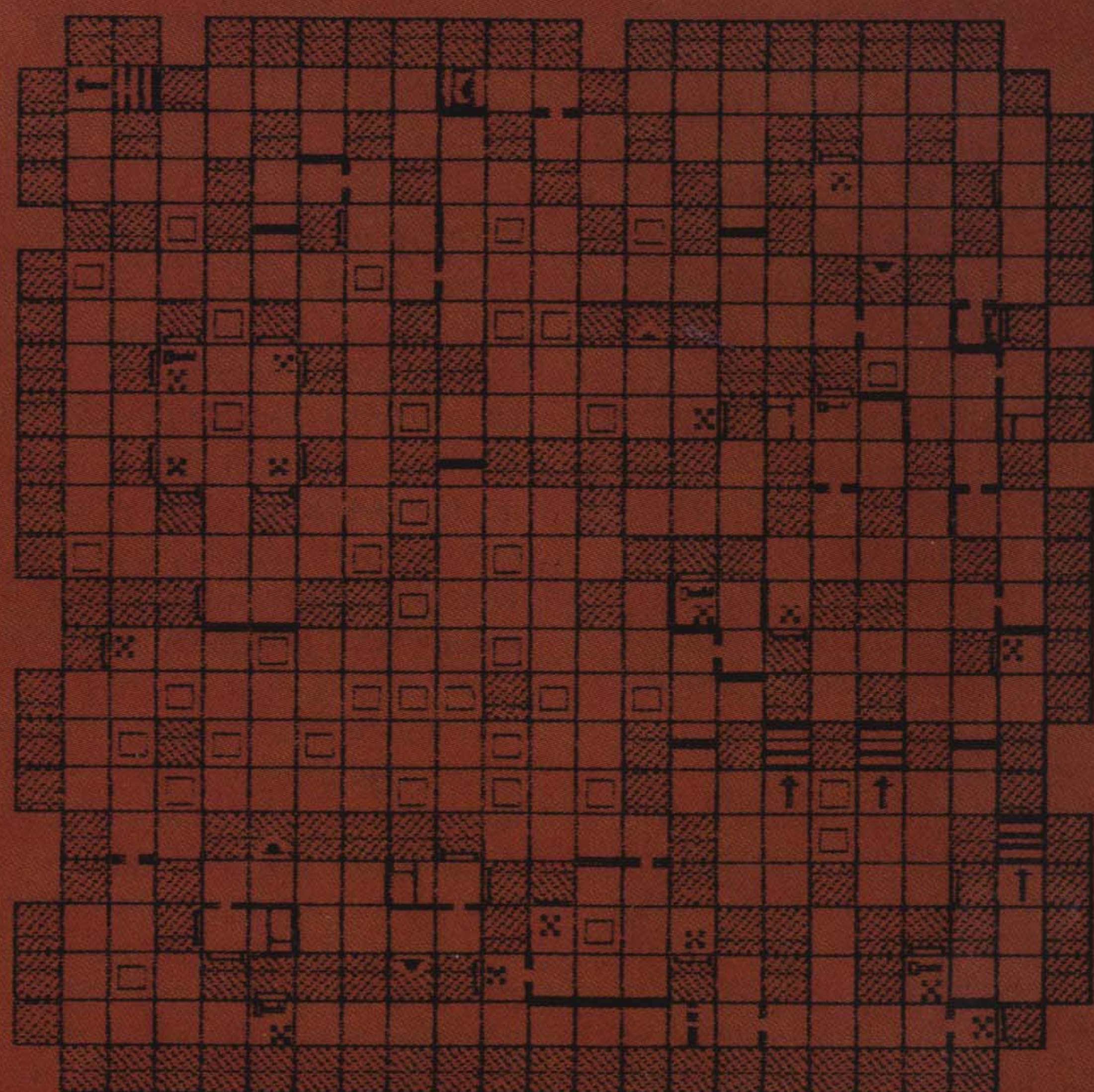


Blood

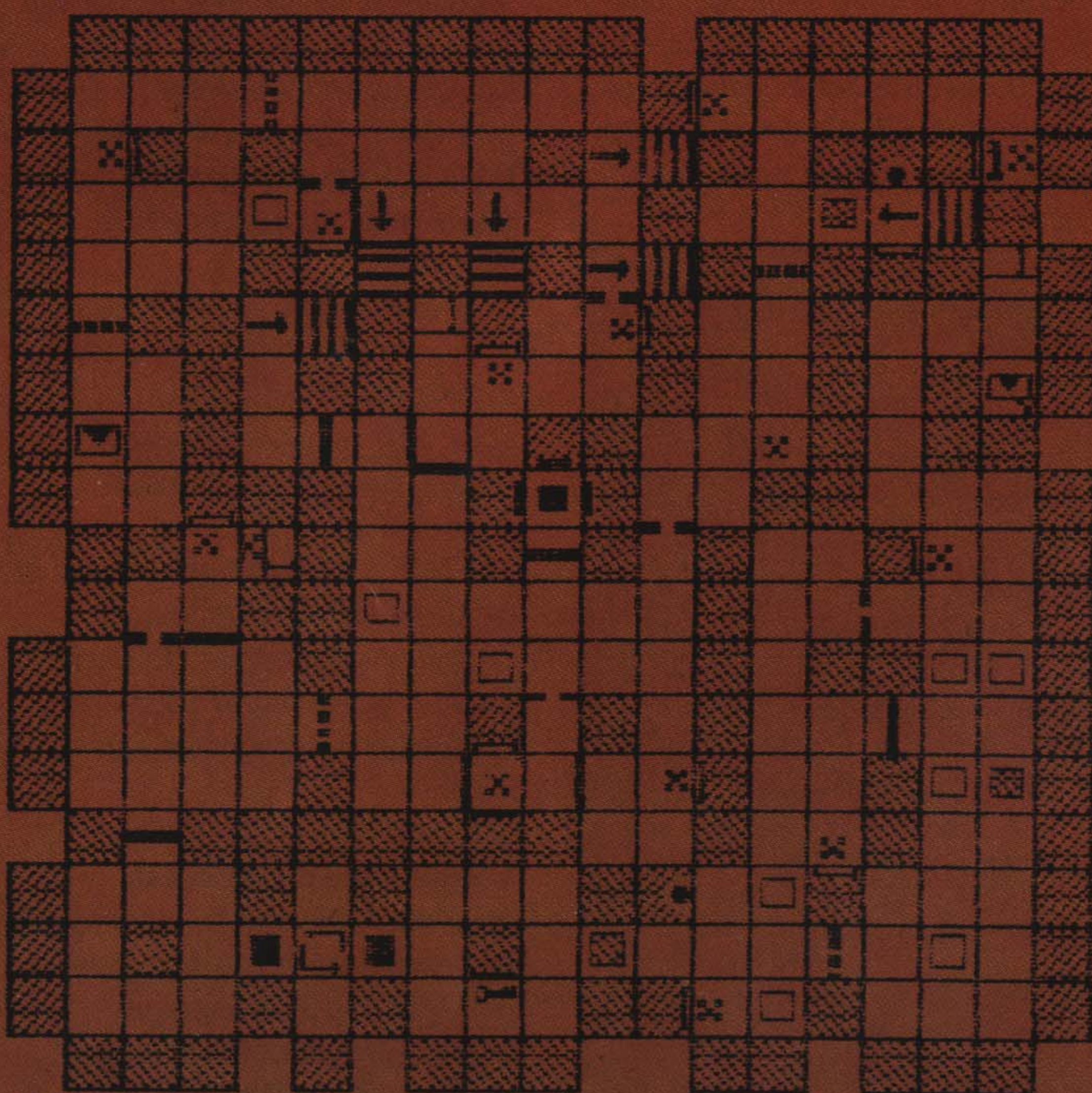
risolta by Loris Severi



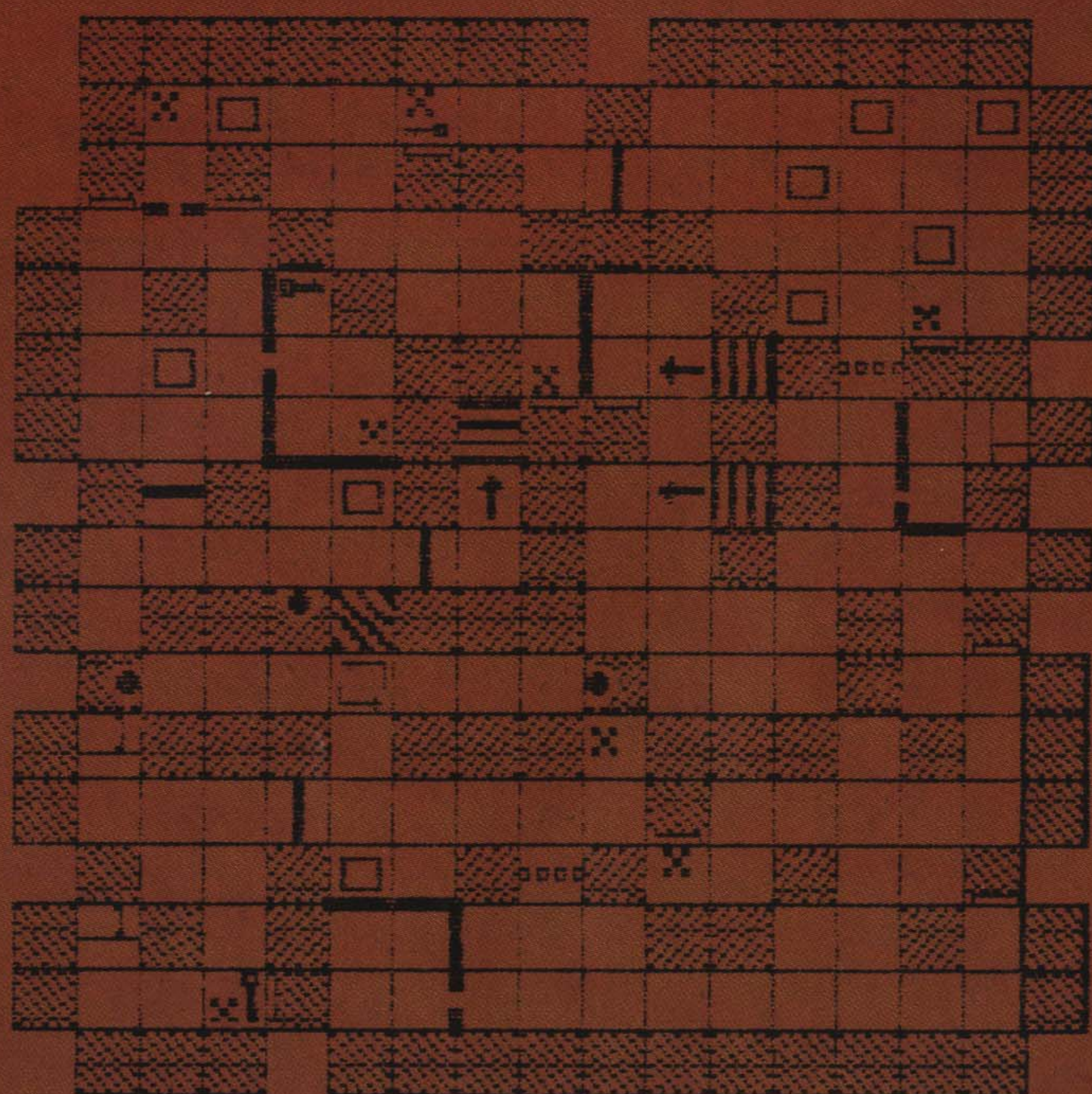
2º Piano Verde



3º Piano Verde

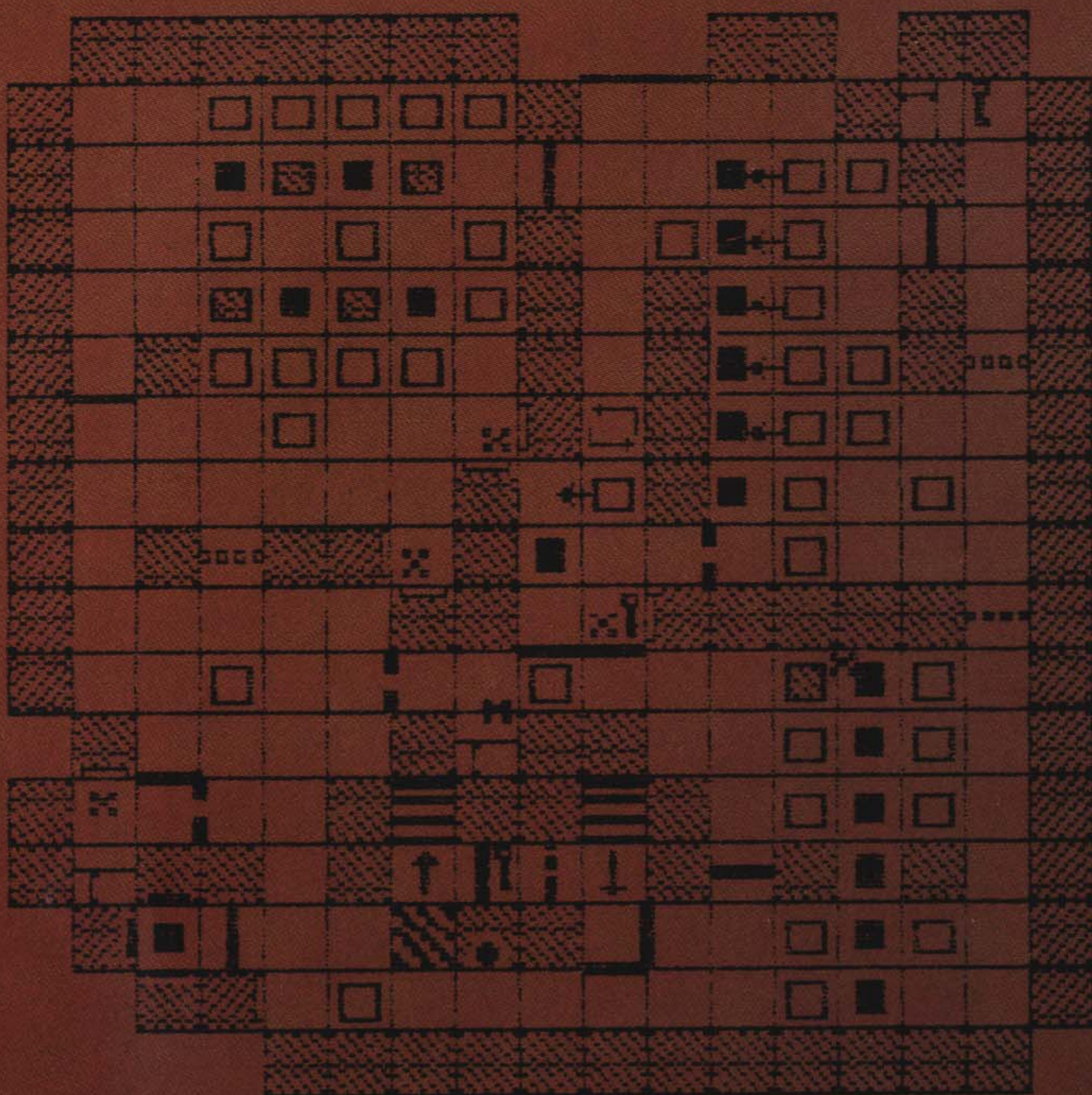


4º Piano Verde

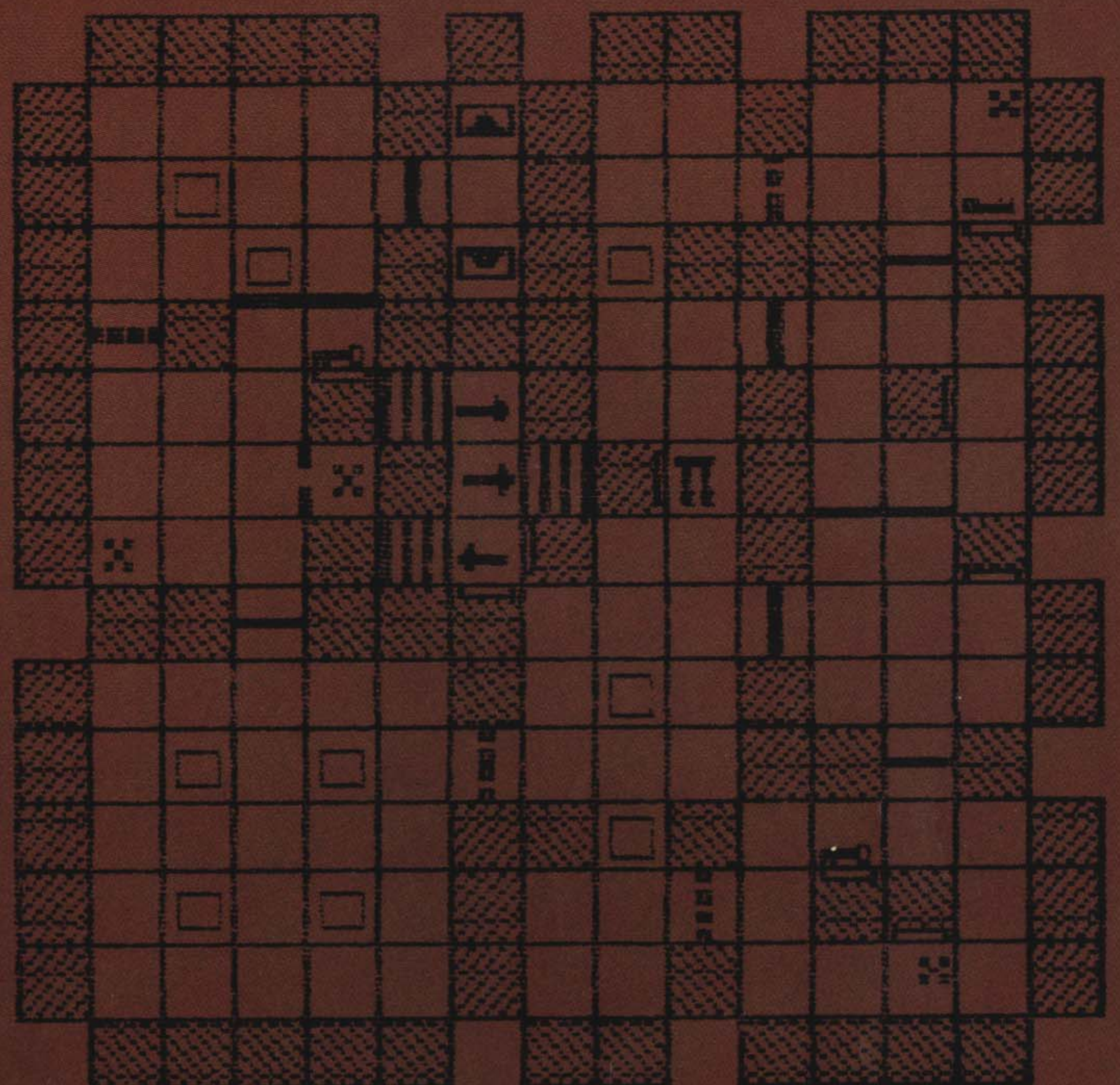


5º Piano Verde

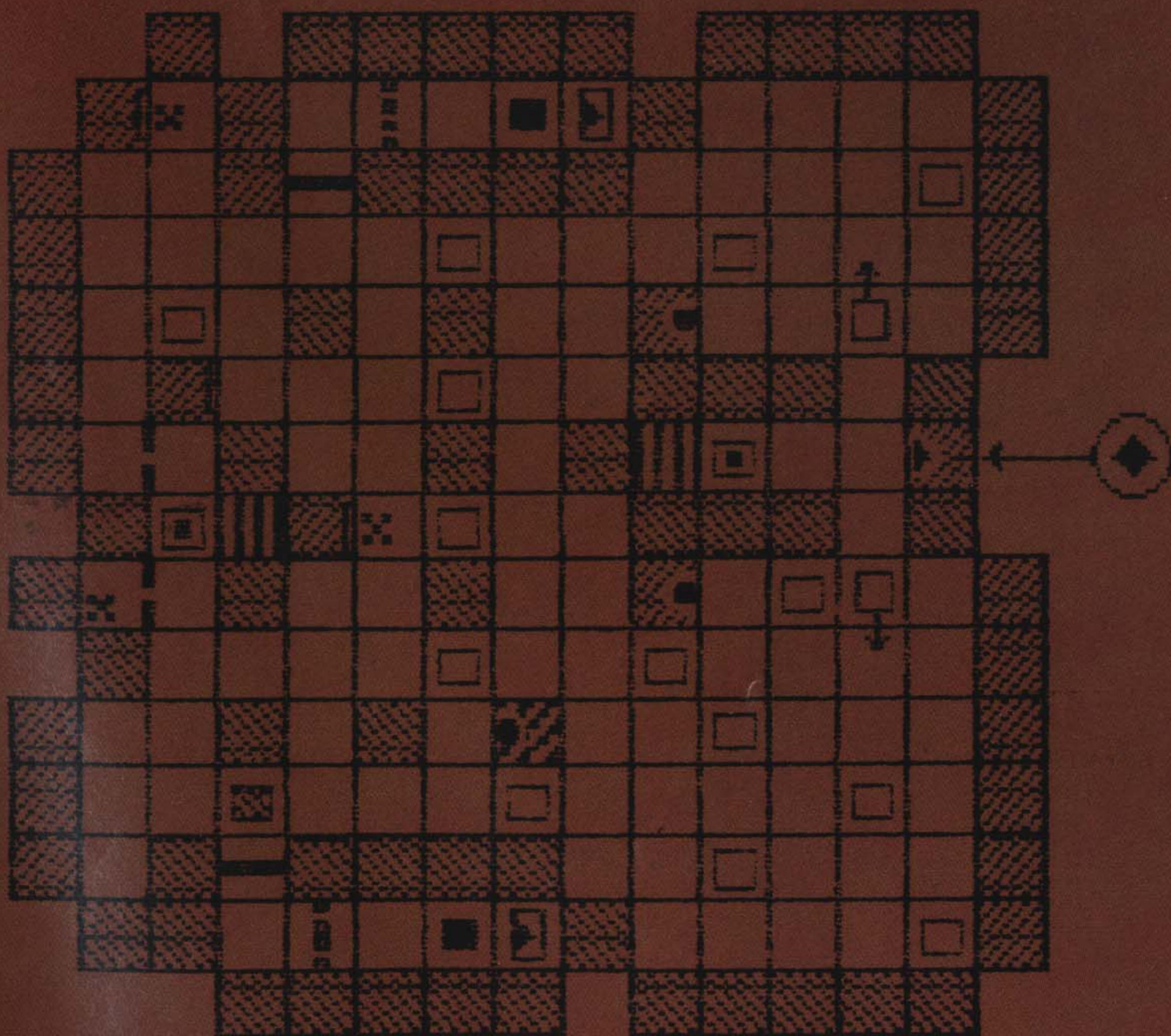
wych



6º Piano Verde



7º Piano Verde

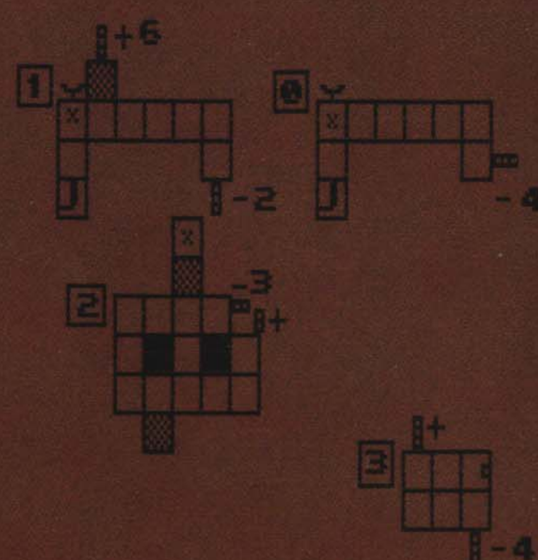


8º Piano Verde

Continua!

Chaos strikes back

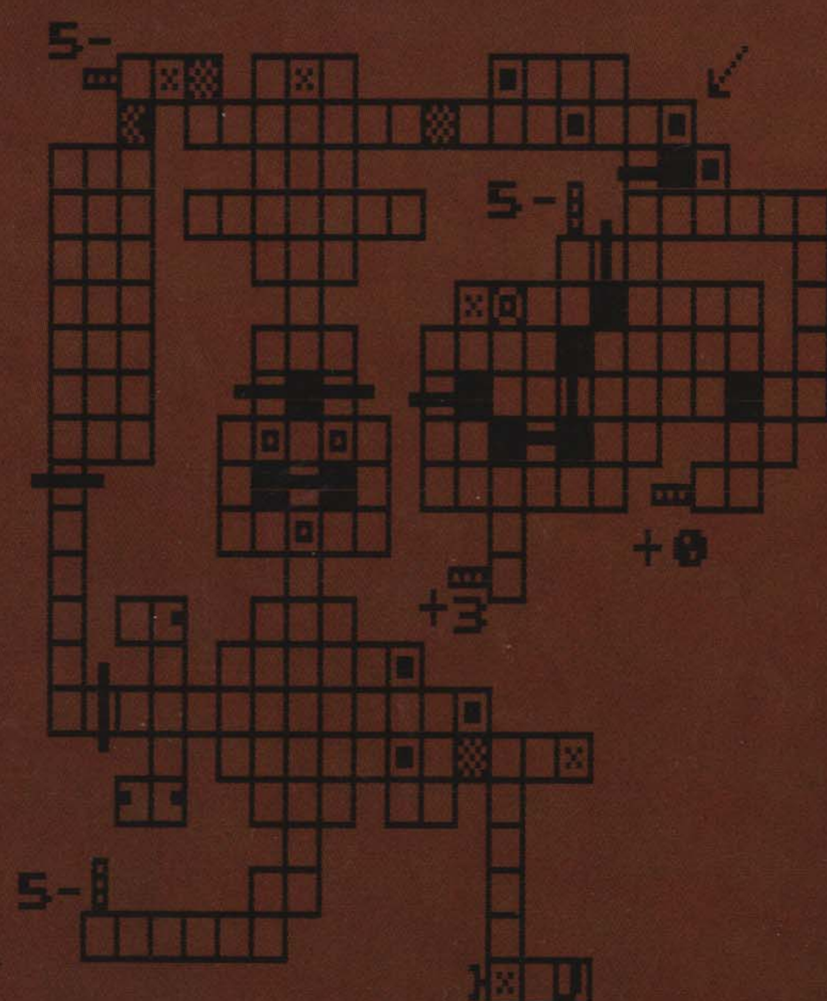
risolta by Mirko Marchesi



livello ku 0,1,2,3

- oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- portatorcia
- altair rebirth

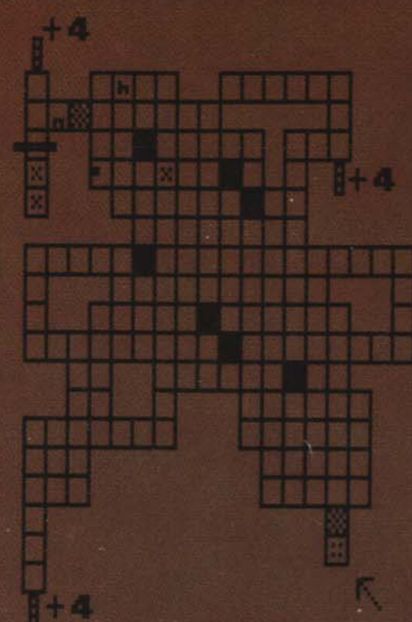
Il livello 2 e popolato dalle formiche.Una di loro possiede una chiave.
I livelli 0,1 possono essere di partenza.



livello ku 4

- oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- portatorcia
- altair rebirth
- pulsante

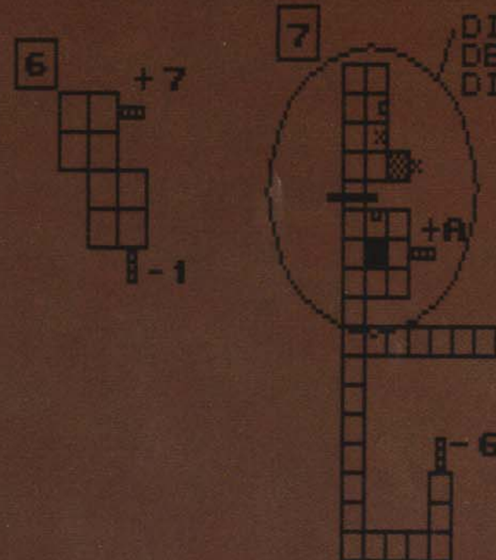
Dalla botola indicata dalla freccia si passa al livello DAIN.
La porta nera si abbatte con un chop.
Questo puo' essere un livello di partenza.



livello 5 ku

- oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- leva
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

Il dragone di questo livello possiede la solid key
Il transporter indicato dalla freccia porta alla junction delle quattro vie.



livello 6,7 KU

- oggetti,cibo
- slot,serratura
- botola
- botola nascosta
- pedana
- leva
- chiave
- altair rebirth
- pulsante

Lo scorpione possiede una morningstar.(6^livello).
Per aprire la porta del demoniac director bisogna avere una zapphire key.
Mettete molte monete nello slot per gli oggetti.

MANIAC MANSION

MANIAC MANSION

Scegliete fra i personaggi: Dave, Syd e Razor.
All'entrata prendete l'erba sulla sinistra, lo zerbino e la chiave.
Aprite la porta e entrate.
Aprite la porta a destra e entrate, accendete la lampada e andate a destra fino al pannello rovinato.
Aprite la porta ed entrate.
Aprite la porta in fondo al corridoio ed entrateci. Aprite l'ultima porta in fondo alla stanza ed entrate anche in questa.(notate la chiave sul lampadario) Accendete la lampada e andate in fondo alla stanza, al pannello mobile. Tirate il pannello.
Prendete la cassetta e uscite dalla stanza. Premete il pomo di destra mentre un altro giocatore entra nel sotterraneo che si è aperto.
Accendete la luce, prendete la chiave d'argento e uscite dal sotterraneo. Entrate nella porta vicino al vecchio orologio e prendete la torcia.
Aprite il frigorifero e prendete le vecchie batterie e la lattina di Pepsi. Passate la sala da pranzo a destra prendete la giara e il succo di frutta. Aprite la porta con la chiave d'argento e entrate nella stanza con la piscina.
Riempite la giara nella piscina e ritornate all'entrata principale. Posizionate la bandierina del Mail Box per attendere il pacchetto.
Salvate il gioco in "A". Salite le scale e entrate nella porta a dinistra, prendete la frutta e il Paint Remover. Uscite dalla stanza. Entrate nella porta di sicurezza digitando i codici esatti. Andate alle scale a destra e salite.
Date al Green Tentacle la frutta e il succo di frutta.
Salite sulle scale a sinistra e entrate nella porta a sinistra.
Prendete il soldo e andate alle scale a sinistra del letto.
Salite le scale. Prendete il registratore e la chiave a destra della stanza. Uscite dalla stanza. Andate nella quarta porta a destra e usate la Hunk-a-Matic Machine. Uscite. Salvate il gioco in "B".
Quando suona il campanello andate su un personaggio al piano terra e avvicinatevi al Mail Box e aprite il pacchetto (non prendetelo).
Ritornate al personaggio al più alto piano. Finchè Ed è fuori dalla stanza, voi dovete entrare nella stanza e prendete il Hamster, la Card key, aprite il salvadanaio a forma di maiale, prendete più monete possibili.
Se non riuscite ricaricate il gioco e rieprovete. Se ci riuscite salvate il gioco.
Entrate nella porta a destra e usate la Jar of Water e la Can of Pepsi con il vaso della Man-Eater e il Paint Remover con la parete a destra.
Tornate al secondo piano e riaprite la porta segreta con i codici.
Andate verso la porta a destra e entrate nella stanza dove c'è il pianoforte. Usare la cassetta in Player, usate Record in Victrola.
Accendete il record e Victrola. Spegnete il Record e prendete la cassetta.
Uscite. Andate al piano di sotto, entrate nella porta a destra. Aprite il Cabinet mettete la cassetta nel registratore, accendetelo e prendete la chiave per terra (questa vi permetterà di uscire dalla prigione).
Prendete la cassetta e uscite. Usate Razor e andate nella stanza del pianoforte. Usate Dave e fate lo stesso. Mettete la cassetta nel registratore, accendetelo e suonate il pianoforte con Razor.
Accendete la televisione e aspettate. Prendete la cassetta e uscite dalla stanza. Andate nella stanza del Green Tentacle e dategli la cassetta. Prendete la casetta Demo e uscite.
Attivate un altro menmbro del gruppo al piano superire e dategli tutti e due i soldi.
Questo deve andare nella stanza con la Man-Eater e passate sopra Dave.
Posizionate Dave davanti alla porta alla destra della stanza della radio. Salvate il gioco in "C". entrate nella stanza della vecchia signora e andate velocemente alle scale a destra. Accendete la luce e tirate la pittura troverete una cassaforte.
Passate sulla persona nella stanza della Man-Eater e salite sulla pianta. Usate un soldo nel Coin Slot e premente il bottone di destra, usatene un altro e ripremete il bottone di destra. Usate il telescopio e leggete la combinazione della cassaforte. Andate sul personaggio della stanza della cassaforte. Andate sul personaggio della stanza della cassaforte e apritela con il numero trovato prima.
Prendete la busta ma non apritela. Tornate nella stanza della vecchia signora e quando siete nella prigione usate la Old Rusty Key per uscire. Cambiate sul personaggio nella stanza del telescopio, uscite da questa e uscite anche dalla stanza della pianta. Usate la Hunc-a-Matic Mascine e tornate all'ingresso principale. Portate Dave alla piscina e andate al garage.
Aprite il garage, aprite il bagagliaio con la chiave gialla e prendete il Tools Box. Andate alla piscina.
Passate a Syd uscite dalla casa e aprite la grata.
Andate alla valvola dell'acqua e apritela. Andate su Dave e entrate nella piscina, prendete la Glowing Key e la radio. Uscite.
Passate su Syd, chiudete la valvola e uscite dal tunnel.
Passate su Dave e tornate in cucina. Usate la giara con il lavandino e riempitela, aprite il Microwave usate la Jar Of Water e l'Enveloppe in Microwave, chiudetelo e accendetelo. Quando ha finito, spegnetelo attendete qualche attimo e apritelo, prensete la giara e la busta, apritela e salvate il gioco in "D". Andate nella stanza della pianta e usate la busta con la macchina da scrivere.
Sempre con Dave andate nella porta sulla sinistra e accendete la luce e andate ai fili della luce scoperti.
Aprite la radio e mettete le nuove batterie nella torcia,
Andate su un altro personaggio e andate la reattore nucleare sotto le scale aprendo la porta tirando il Gargole. Aprite il Fuse Box e salvate il gioco in "E". Spegnete i Breakes nella stanza del reattore e passate a Dave. Accendete la torcia e "Fix Wires With Tools". Spegnete la torcia e riattivate l'elettricità nella stanza del generatore.
Tornate all'entrata e usate le Stamps nella busta, il Demo Tape nella busta e usatela nel Mail Box. Alza la bandiera e lascia tutto nel Mail Box. Dopo che il Dr. Fred ha giocato al video game, andate in quella stanza (la seconda al secondo piano), entrateci e andate al gioco "Meteor Mess". Usate l'ultimo soldo in questo e leggete il punteggio massimo in basso (High Score). Ritornate alla porta principale e aspettate che suoni il campanello.
Andate al Mail Box, prendete il contratto e rientrate nella casa. Salvate il gioco in "F". Date il contratto al tentacolo verde nella stanza con i grossi altoparlanti. Andate nella stanza del reattore nucleare in basso e aprite la porta a sinistra con la Old Rusty Key. Aprite i due lucchetti con la Glowing Key. Aprite la seconda porta con i numeri che avete trovato sul Video Game. Salvate il gioco in "G". Entrate nel laboratorio e andate a destra, aprite la porta e entrate. Aprite il Cabinet e prendete il Suit. Usate la Card Key nella porta e entrate. Spegnete il Switch e prendete la meteora a destra. Aprite la porta e entrate nel garage. Usate la meteora in Trunk e usate la chiave gialla nella portiera e.....

COMPLIMENTI
AVETE FINITO
MANIAC MANSION

BY G.M. SOFTWARE HOME

LA SAGA RPG DI TALISMAN

THE MAGICAL QUEST GAME GAMES WORKSHOP

La saga di Talisman. vero e proprio "universo parallelo" degli AD&D TSR. si sviluppa in un mitico e fiabesco mondo di draghi e stregoni. Nei panni di soldati di ventura. sacerdoti. alchimisti. ecc. (per un totale di oltre trenta differenti personaggi). potremo intraprendere la ricerca di un talismano incantato. viaggiare nel tempo. affrontare perigliose esplorazioni. combattere draghi e mostri di ogni tipo. percorrere oscuri e misteriosi dungeon e. in pratica. lasciar libero sfogo alla nostra fantasia in un vero e proprio mondo RPG a sè stante. ricco di un'innumerevole gamma di sfide.

Talisman si avvale di ben cinque "sequel" che devono necessariamente essere affiancati al gioco base per realizzare la possibilità di espansione.

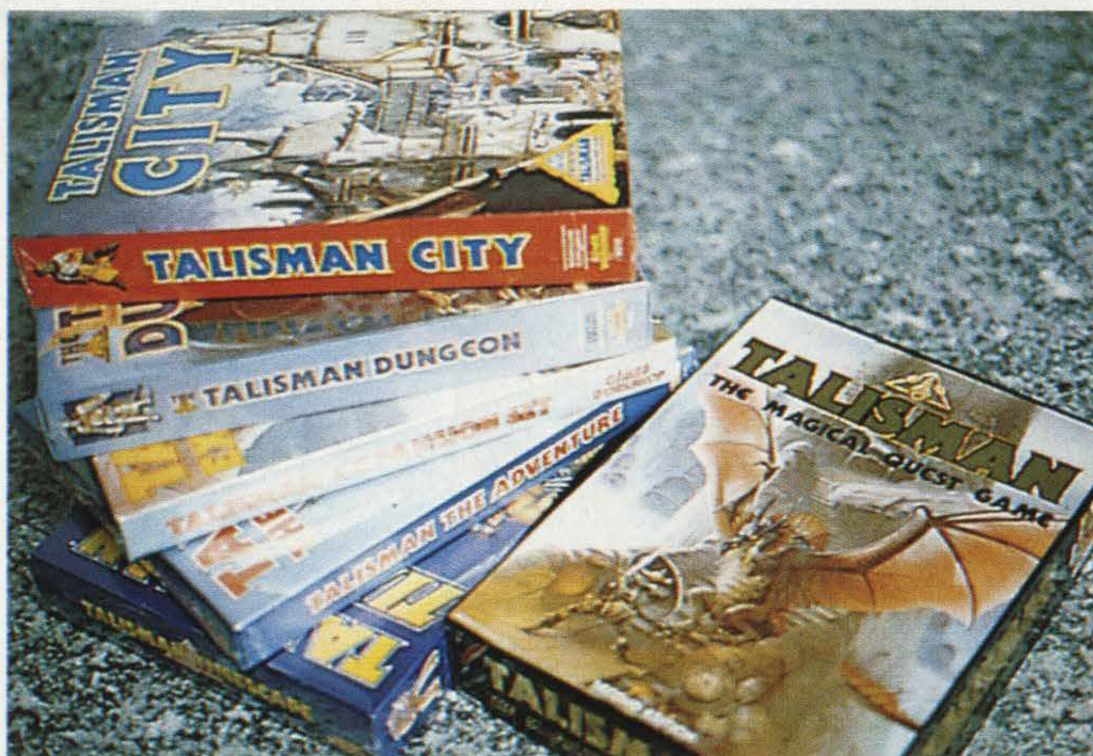
Ogni giocatore (il numero può variare da 2 a 6) controlla un personaggio che possiede. com'è ovvio. caratteristiche differenti; il personaggio si muoverà sulle varie mappe utilizzando un dado o l'estrazione di una carta. Alle volte gli spostamenti saranno dettati da incantesimi e sortilegi provocati da altri giocatori o da personaggi incontrati durante l'avventura.

Questo schema base di gioco. che prevede chiaramente scontri. combattimenti, impiego delle arti stregonesche ed il recupero/impiego di vari manufatti, si applica, in linea di massima, anche a tutti i set d'espansione. Ciò che varia è la complessità di ogni avventura. il numero ed il tipo di nemici/alleati e personaggi vari che si incontreranno, il tipo di locazioni e la varietà di obiettivi da raggiungere.

Come vedremo. Talisman è una specie di mini-maxi "gemello" di Advanced Dungeons & Dragons realizzato su di una storia-canovaccio base che viene quindi ampliata e potenziata di volta in volta. sposando le cause e le atmosfere più stimolanti e care agli amanti degli RPG. Una saga in crescita continua. offerta con difficoltà svariate. ad un pubblico di giocatori dai 12 anni in su.

TALISMAN - Costo: lit. 41.900

Lo scopo del gioco è di raggiungere la Corona del Comando che si trova all'interno delle terre che si esplorano.



ovverosia al centro della mappa. Una volta raggiunta la Corona saremo in grado di formulare l'Incantesimo del Comando in grado di eliminare tutti gli altri giocatori. La complessità di questo primo episodio di Talisman è perciò bassa e richiede meno di due ore per partita.

14 sono i personaggi previsti, con 104 carte "adventure" che prevedono altrettanti mostri/ostacoli/tesori.

TALISMAN EXPANSION SET - Costo: lit. 15.900

14 nuovi personaggi sono previsti, insieme ad altre 72 carte "adventure" e una dozzina di incantesimi extra. Questo set permette allora di rigiocare l'avventura precedente, incrementandone la difficoltà e la poliedricità di opzioni; nuovi incontri, nuove possibilità, nuovi ostacoli: il tutto per rivivere una dimensione RPG già di per sè stessa molto vasta ed imprevedibile.

TALISMAN THE ADVENTURE - Costo: lit. 15900

Compatibile con le due sopracitate produzioni della Games Workshop. The Adventure non si limita ad incrementare ulteriormente la gamma di personaggi (8), incantesimi (11) ed eventualità "adventure" (37); sono infatti previsti cinque nuovi obiettivi finali del gioco. con altrettante differenti conclusioni. Potremo dunque imbatterci nel Demon's Lord. nella scatoletta di Pandora. nel Re dei Dragoni. nell'orribile Black Void o. ancora, recuperare la mitica cintura di Ercole. Al gioco sono affiancati i Character Sheet. degli speciali segnapunti a scheda cioè. in grado di facilitarci l'annotazione delle nuove caratteristiche di ogni giocatore. sempre in fase di maturazione e sviluppo durante la vicenda. Vengono infine introdotte le carte supplementari Evento. Seguace. Luogo. Straniero e Oggetto. per aggiungere nuove possibilità.

THE TALISMAN DUNGEON - Costo: lit. 22.900

Non si tratta di una semplice espansione come le precedenti: The Dungeon infatti si interpone alla ricerca della Corona del Comando. costringendo tutti i giocatori a passare prima per un intricato dedalo di sotterranei le cui quattro vie d'uscita potranno avvicinarli o allontanarli sempre più all'ambita meta finale di Talisman.

Nel Dungeon troviamo allora una nuova plancia. che raffigura appunto le 36 locazioni del sotterraneo. con altrettante nuove carte "adventure". 14 personaggi extra e la presenza di nuovi nemici come. l'Hell Hound o il Bronze Dragon. e il preziosissimo Cristallo del Potere. in grado di capovolgere l'intero svolgimento del gioco.

The Dungeon è compatibile con le prime tre produzioni.

TALISMAN TIMESCAPE - Costo: lit. 22.900

Timescape è compatibile con le prime due avventure (base + expansion set + Adventure). ma si sostituisce alla terza. offrendo. al posto di una peregrinazione nel Dungeon. un lungo intermezzo di azione. lotta ed esplorazione di un universo parallelo ambientato in un'altra dimensione parallela. Il Timescape consiste di 15 realtà alternate. separate. ma inesplicabilmente legate al mondo di Talisman. Le regole magiche del gioco base sono state leggermente alterate perchè il Timescape è governato da scienza e tecnologia. Oltre a strane creature ostili potremo imbatterci in preziosissimi manufatti che rendono quantomai remunerativa una "passeggiata " nel Timescape. 8 sono i nuovi personaggi offerti. 2 gli incantesimi extra e 40 le carte Timescape "adventure" supplementari (che comprendono le eventualità d'acquisto di nuovi oggetti). Non manca dunque la plancia di gioco supplementare che si interpone a quella base per la ricerca della Crown Of Command.

TALISMAN CITY - Costo: lit. 22.900

Nella cittadella di Talisman, posizionata sempre nelle terre della versione base, si può comprare un po' di tutto, barattare i propri averi, duellare, finire in prigione e persino frequentare "corsi" accelerati per divenire Master Mage (Stregone Supremo) o King's Champion (Campione del Re). Il tutto viene visto nell'ottica di incrementare il nostro vantaggio sugli avversari e la probabilità di raggiungere, per primi, la Corona del Comando. La City non è proprio come un Dungeon o un Timescape, nel senso che non si frammezza al gioco base, ma lo affianca costantemente aumentando il potenziale di casualità e nuovi eventi già esclusivo appannaggio delle sole carte "adventure" (sia nelle altre espansioni che in questa). Abbiamo comunque la piantina della città, 72 nuove Adventure Card, 10 incantesimi e 6 personaggi extra. Seguendo parallelamente la stessa metodologia di impiego delle card supplementari che caratterizzano ogni espansione, in Talisman City troviamo le carte Acquisto, Prestito e Scagionamento (per quando si finisce in gattabuia).

Le espansioni non sono giocabili senza il Talisman Base Talisman gioco base e le cinque espansioni sono corredate di manualistica in italiano e disponibili presso: PERGIOCO (MI).

Questo mese parliamo di...



VIRUS UNA MINACCIA

Tutti i possessori di un computer si sono trovati prima o poi alle prese con questo grosso problema: l'infezione da virus. Sì, anche i nostri fedeli personal possono essere contagiati come i loro proprietari da strani e misteriosi "animaletti" chiamati virus. Grazie anche alla collaborazione dei più venduti quotidiani la disinformazione su questo nuovo malanno del ventesimo secolo è enorme, alcuni signori si sono persino sentiti in dovere di andare dal proprio medico per sentire se c'era un serio pericolo di venire contagiati dal proprio computer!!!

Anche la televisione non ha brillato per precisione e per correttezza di informazione, vi ricordate la confusione che ha preceduto il fatidico venerdì tredici, con la corsa alla preparazione ed all'acquisto di vaccini e antivirus????

Sicuramente i programmatori e le case di software più famose (come la IBM e la Quaid Software Ltd.) hanno fatto degli affari d'oro.

Ma veniamo al punto, cosa è un virus:

—un virus è un piccolo programma che si propaga da un sistema all'altro tramite collegamento telefonico ad una banca dati infetta o tramite inserimento nel drive di un floppy contagiato.

I danni che possono essere causati da questa indesiderata presenza sono svariati, la loro gravità dipende solo dalla pericolosità del virus e dai tipi di controlli utilizzati.

Se possedete un personal computer IBM o un compatibile, munito di uno o più hard disk, non sempre è possibile rimediare all'inconveniente con la semplice formattazione del disco rigido, anche perché si perderebbero tutti i dati contenuti in esso e conseguentemente mesi di lavoro.

Per difendersi adeguatamente da un attacco di tipo virale basta utilizzare alcuni accorgimenti:

—non utilizzare mai programmi che vanno in autoboot, se non si è più che sicuri della loro provenienza

—se ci si collega ad una banca dati utilizzare un partizione del disco rigido e disabilitare il disco C alla scrittura (con una apposita routine), prima di riportare il sistema alla normalità controllare i file acquisiti e quelli presenti nel sistema con un programma di ricerca e monitoraggio antivirus

—se si scova un file infetto utilizzare subito un buon programma antivirus.

Se proprio non riuscite a sbarazzarvi dell'intruso l'unica soluzione per riportare il sistema alla normalità è la riformattazione del disco rigido, facendo il bootstrap con un disco sistema originale al quale non sia mai stata tolta la tab di protezione. In questo caso estremo è buona regola rifare anche la partizione del disco fisso.

La maggior parte dei virus contagiano il boot block o i file più importanti, come gli .EXE ed i .COM, altri invece si mimetizzano nei file dati come i .DBF o gli .WRK, danneggiando irrimediabilmente ore e ore di lavoro. In questi casi estremi se non si possiede

ECCO ALCUNI DEI PIU' COMUNI VIRUS CHE OPERANO IN AMBIENTE MS-DOS ED I DANNI CHE POSSONO CAUSARE AL SISTEMA ED AI DATI IN ESSO CONTENUTI

NOME DEL VIRUS	AUMENTO DELLE DIMENSIONI DEL FILE	DANNI CAUSATI (*)
Sylvia/Holland	1332	3
Do-Nothing	608	
Sunday	1636	6,3
Lisbon	648	3
Typo/Fumble	867	6,3
Dbase	1864	4,6,3
Ghost Boot Version		1,6
Ghost COM Version	2351	1,3
New Jerusalem	1808	6,3
Alabama	1560	6,3,2
Yankee Doodle	2885	6,3
2930	2930	3
Ashar		1
AIDS	SCRIVE SUI PROGRAMMI	
Disk Killer		1,6,3,4,5
1536/Zero Bug	1536	6,3
MIX1	1618	6,3
Dark Avenger	1800	6,3,2
3551/Syslock	3551	3,4
VACSINA	1206	6,3
Ohio		1
Typo (Boot Virus)		6,1
Swap/Israeli Boot		1
1514/Datacrime II		
1514 3,5		
Icelandic II 661 6,3		
Pentagon 1		
3066/Traceback 3066 3		
1168/Datacrime-B	1168	3,5
Icelandic	642	6,3

NOME DEL VIRUS	AUMENTO DELLE DIMENSIONI DEL FILE	DANNI CAUSATI (*)
Saratoga	632	6,3
405	SCRIVE SUI PROGRAMMI	
1704 Format	1704	6,3,5
Fu Manchu	2086	6,3
1280/Datacrime	1280	3,5
1701/Cascade	1701	6,3
1704/CASCADE-B	1704	6,3
Stoned/Marijuana		6,1,2
1704/CASCADE	1704	6,3
Ping Pong-B		6,1
Den Zuk		6,1
Ping Pong		6,1
Vienna-B	648	3
Lehigh	RISCRIVE	3,5
Vienna/648	648	3
Jerusalem-B	1808	6,3
Yale/Alameda		1
Friday 13th COM	512	3
Jerusalem	1808	6,3
SURIV03		6,3
SURIV02	1488	6,3
SURIV01	897	6,3
Pakistani Brain		1

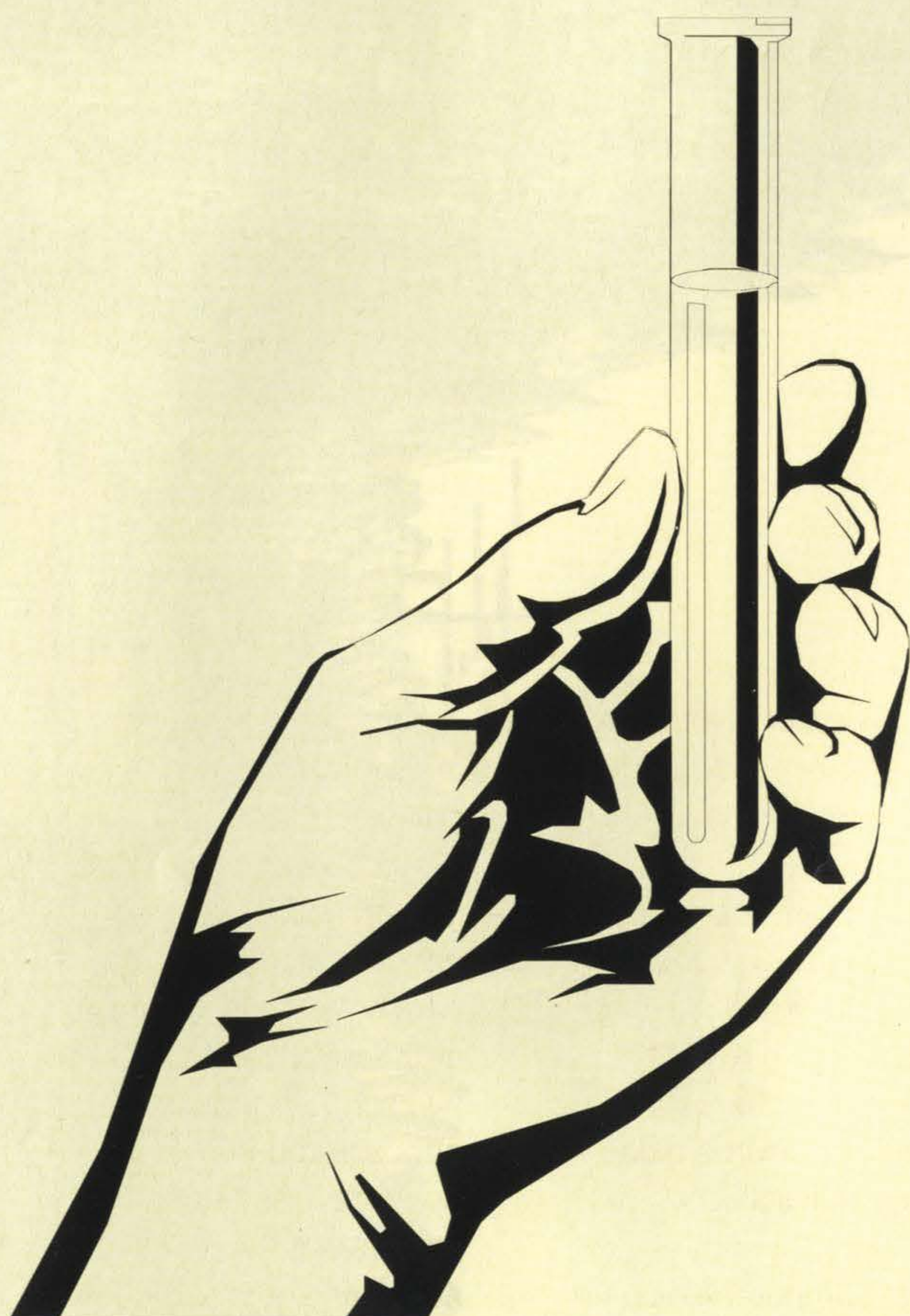
Legenda dei danni:
1 = danneggia o riscrive il settore di boot
2 = danneggia i file direttamente od indirettamente
3 = danneggia i programmi o i file .OVL
4 = danneggia i file contenenti dati
5 = formatta o cancella una parte o tutto il disco
6 = intacca il sistema hardware/BIOS/DOS/program residenti in RAM

SCONOSCIUTA

un efficace antivirus è meglio rivolgersi ad un esperto che, sicuramente, con gli adeguati strumenti, riuscirà a recuperare i vostri preziosi dati. Solo in casi estremi ogni intervento risulterà inutile ed il danno sarà irreparabile.

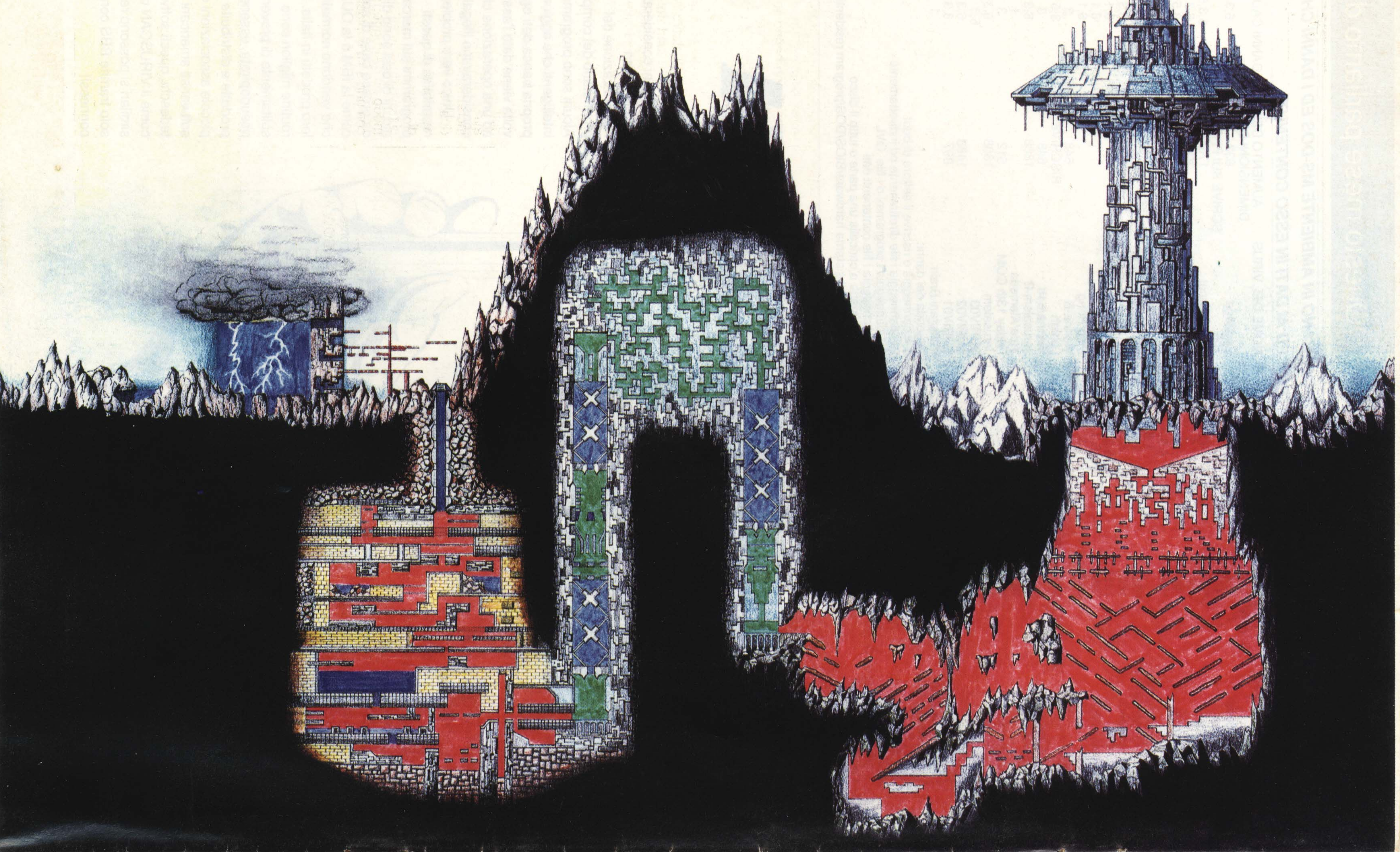
Alcuni virus hanno la cattiva abitudine di localizzarsi in zone protette della memoria del computer od in zone adibite a memoria convenzionale ram. Un buon scanvirus è in grado di eseguire controlli anche sulle aree di memoria e di segnalare la presenza di "individui" sospetti.

Oltre alle varie versioni di scanner e di antivirus hanno trovato larga diffusione i programmi "guardiani" come il famoso GUARDIAN. Solitamente sono routine residenti in memoria che impediscono ai vari programmi di eseguire operazioni considerate a rischio senza l'autorizzazione del proprietario del computer. Alcuni sono programmi intelligenti che aggiornano la propria banca dati ogni qual volta viene dato l'assenso ad una operazione che loro consideravano illegale.



Unico vero problema è la reperibilità di questi programmi sul mercato, solo alcuni di essi sono distribuiti da grosse case di software: come la IBM o la QUAID che vendono normalmente i loro prodotti in Italia. Le routine migliori sono solitamente di provenienza pseudopirata, essendo prodotte e distribuite da piccole associazioni di softwaristi americani o tedeschi, questi software come il VIRUSCAN o altri similari si possono reperire solo tramite BBS con i rischi connessi!

The world of Turrican



RICK DANGEROUS (Firebird, per tutte le versioni):
Scena Uno: In prossimità dell'ultimo crepaccio spingete a sinistra il joystick per evitare i pietroni e i cavernicoli. Se lo fate abbastanza in fretta guadagnerete un bel bonus. Utilizzate la dinamite per "trattare" con il primo cavernicolo. Scendete la scaletta ed evitate il secondo, ma non uccidetelo onde evitare di sprecare proiettili ed esplosivo. Ammazzate il terzo con un colpo di pistola quindi lasciatevi cadere dalla scaletta verso la testa che sputa dardi. Saltate sulla più vicina piattaforma e scendete sulla successiva evitando gli spuntoni.
Prendete la testa, saltate giù e poi andate a sinistra. Alla piattaforma successiva posizionatevi proprio sul bordo e saltate, spingendo a sinistra il joystick. Dovreste così atterrare su una piattaforma di pietra.
Contate fino a dieci velocemente e saltate giù verso il passaggio a sinistra. Un cavernicolo si troverà alla vostra sinistra: sparategli e prendete la testa.
Scena Due: Sparate a tutti i cavernicoli prima che arrivino sul fondo dello schermo e collezionate la testa. Portatevi nell'angolo inferiore sinistro dove dovreste udire un "ping!"; uscite all'opposta estremità dello schermo. Uccidete il cavernicolo con la dinamite e raccogliete i proiettili. Saltate giù nell'apertura e continuate a spingere il joystick verso sinistra fintantochè non toccherete il suolo. Saltate direttamente nel passaggio successivo, evitando tutte le piattaforme. Sparate al pipistrello e lasciatevi cadere nella stanza successiva. Spingete sempre verso sinistra fino a che toccherete il suolo nel passaggio successivo.
Raccogliete la testa e andate a destra evitando gli spuntoni.
Fate saltare per aria la stanza con la dinamite e quindi passate allo schermo successivo dove bisognerà distruggere, sempre con la dinamite, i due ammassi di rocce. Nella stanza seguente saltate sulla testa nell'angolo inferiore sinistro; saltate poi sulla quella a destra e arrampicatevi sul muro per prendere quella in alto. Saltate giù sulla piattaforma. Salite la scaletta per un po' a lasciatevi cadere a destra evitando il dardo. Andate poi vicino alla trappola per farla precipitare: quando risalirà passateci sotto. Cadete in basso, raccogliete la dinamite e sparate alle guardie. Correte verso destra e preparatevi a saltare in giù al successivo passaggio. Aspettate che i cavernicoli passino uno per volta e quindi uccideteli con la pistola.
Scena Tre: Scendete verso la stanza successiva e andate verso destra. Fate saltare in aria le pietre e passate al prossimo quadro. Cadete dritti verso il basso e quindi premete lo stick per correre verso sinistra.
Quando il blocco si sposta nella posizione successiva, saltate, da questo, alla piattaforma vicina. In questo modo eviterete gli spuntoni sulla sinistra. Saltate in alto e schiacciate gli altri spuntoni. Andate poi all'estrema destra, aspettate che il blocco scivoli in posizione e quindi passateci su. Non preoccupatevi dei cavernicoli sul fondo, limitatevi a saltare sulla vicina piattaforma e uccideteli con la dinamite.
Salite la scala e procedete strisciando; prendete la testa e ritornate strisciando oltre l'estremità della scala e salite. Saltate sulla testa e quindi saltate ancora uccidendo i cavernicoli.
Salite la scala fintatochè ne vedrete due: saltateci su verso sinistra in modo da farli cadere e poi utilizzate un po' di dinamite. Scendete attraverso il buco e loro salteranno in aria. Ritornare al punto dove li avete avvistati inizialmente e salite sul primo gradino in modo da far cadere un cavernicolo. Sparategli e salite al gradino più alto.
Saltate in giù e in su in modo da farne cadere un altro; salite la scala ed evitatelo.

FIGHTER BOMBER (Activision, per Amiga):
Come nome del pilota inserite BUCKAROO per attivare il cheat mode e far apparire a fondo schermo la scritta "Oooooh Nooooo its a Buckaroo". Potrete perciò scegliere una qualsiasi delle missioni e, premendo in qualsiasi momento il tasto "D", posizionarvi automaticamente al successivo waypoint (bersaglio).

ROCK'N'ROLL (Rainbow Arts, per Amiga):
se al posto del nome scriverete RAINBOW ARTS abiliterete i tasti funzioni a particolari cheat; F3: un pickaxe extra, F4: velocità extra, F5: spuntoni, F6: armatura, F7: bomba extra, F8: paracadute extra, F9: profondità di mappa maggiore, F10: passaggio al livello successivo.

XYBOTS (Domark, per tutte le versioni):
Se riuscite ad arrivare al decimo livello farete meglio ad utilizzare il radar per allinearvi con i nemici e sparar loro contro senza bisogno di raggiungere il contatto visivo. Raccogliete e conservate il maggior numero di chiavi perchè certi livelli non ne offrono abbastanza per aprirne tutte le porte. Ci sono scorciatoie per il settimo livello al primo e al quarto: otterrete denaro extra se li userete.
I barili non hanno solo una funzione decorativa: usateli come nascondiglio e utilizzate lo zapper nelle vicinanze per scoprire un add-on di potenza per i cannoni. All'ottavo livello, vicino al trasportatore in alto a sinistra, potrete ottenere due monete bianche distruggendo uno dei tre muri che le circondano.
Se giocate in due non dividetevi: risulta più semplice e redditizio lavorare in team. Gli Xybot master si trovano a partire dall'undicesimo livello; avrete bisogno di incrementare la velocità dei double e degli extra shot per riuscire a cavarvela. Cercate di colpire uno Xybot quando si trova davanti all'altro in modo da distruggerne due con una sola esplosione.



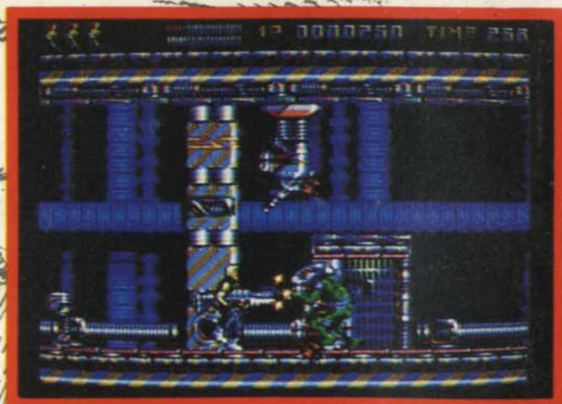
A.M.C.

Fantastico ***ARCADE***
Multilivello
con più di 25
personaggi!



LEADER
·DISTRIBUZIONE·





Disponibile ad Aprile per:
C64 c. L. 18.000 / C64 d. L. 18.000
MSX L. 18.000 / AMIGA L. 25.000

DINAMIC

ciruelo